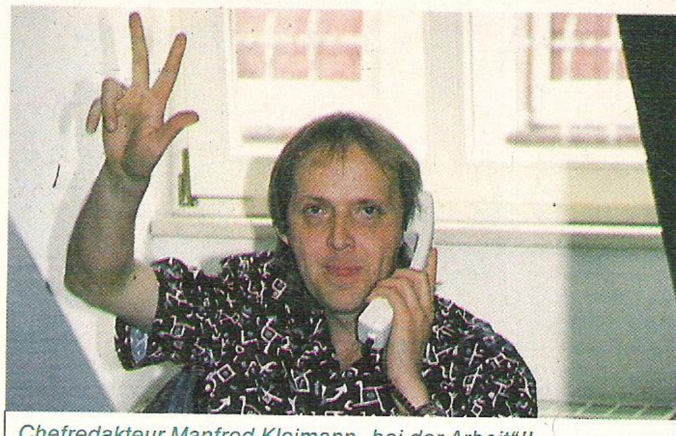


ASM
aktueller software & VIDEOSPIELE markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 10 OKTOBER 1989
4. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Nr. 10 OKTOBER 1989 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50
Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt
AKTUELL
MOONWALKER
SUPER:
MICHAEL JACKSON
ALS SOFTWARE-STAR
ORIGINELL
RAINBOW
WARRIOR
DIE SOFTWARE-IDEE
IN ZUSAMMENARBEIT
MIT GREENPEACE
UNGLAUBLICH
BEAST - AUS DER
HEXENKÜCHE
VON PSYGNOSIS
DIESES GAME STÖSST
AN DIE GRENZE DER
TECHNISCHEN
PERFEKTION
AB JETZT:
164 SEITEN!


TABLE TENNIS
S·I·M·U·L·A·T·I·O·N
. . . oder haben Sie was gegen Spaß?
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
STARBYTE
Amiga / Atari ST
BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 80 25
STARBYTE
Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97

Auf dem Weg zu neuen Ufern

Sicher werden Sie schon bemerkt haben, lieber Leser: Ab der heutigen ASM-Ausgabe werden wir auf nunmehr 164 Seiten noch mehr ausführliche Tests pro Monat anbieten können. Die ASM ist – auch das ist neu – durchweg farbig. Keine langweiligen Schwarz-Weiß-Seiten mehr! Ein kleiner Wermuthstropfen – auch dies ist neu: die ASM wird ab jetzt 7,50 Mark kosten. Die Druckkosten, andere Herstellungskosten sowie das Gehalt des Chefredakteurs (hey, schmeißt letztere Bemerkung raus, Ihr Idioten! Gez. Manfred) sind derart gestiegen, daß ASM keine andere Wahl blieb, als den Verkaufspreis um eine Deutsche Mark zu erhöhen. Dafür aber bleiben wir konstant in unseren Leistungen und wollen der Fülle von Software-Angeboten gebührend Rechnung tragen.

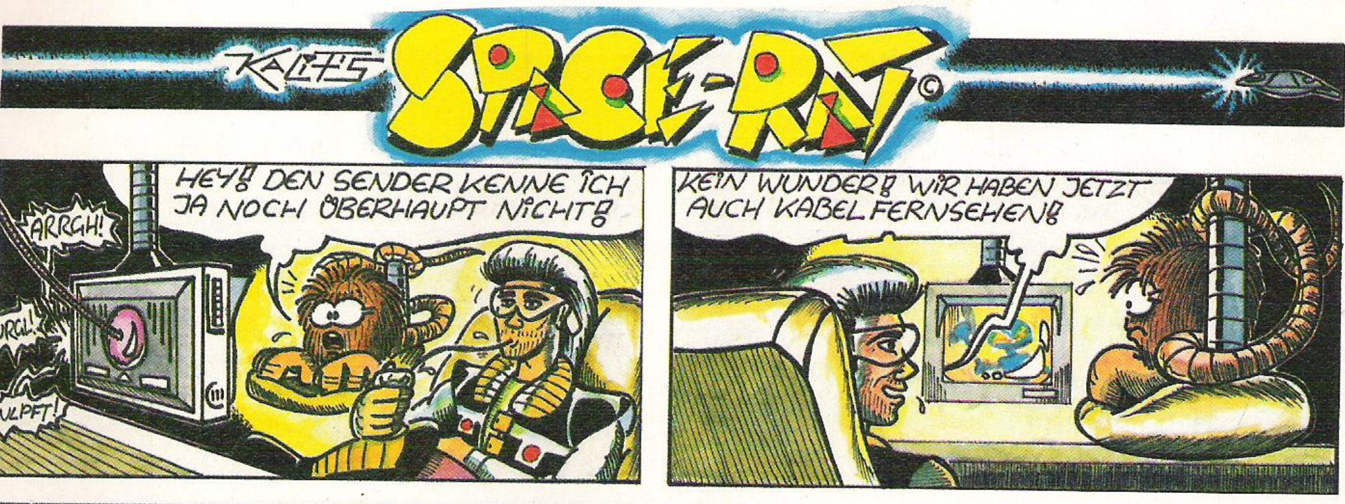


Chefredakteur Manfred Kleimann „bei der Arbeit"!!

Monat für Monat, Jahr für Jahr gibt's immer diese bescheuerten VORWORTE oder „Editorials" (blödes Wort) in den verschiedensten Zeitschriften. Keiner hat sich bisher mal der Mühe unterzogen, was zur Geschichte des Spiels selbst zu blabbern. Wir tun dies hiermit – in aller Kürze! Obwohl die ASM-Redaktion der Meinung ist, das (Computer-)Spiel wäre von Ottis Eltern erfunden worden, um das Kind davon abzuhalten, mit der Rassel wertvolles Geschirr zu zerbrechen, ist dies doch nur Theorie. Tatsächlich fing man schon früh an, Spiele und Spielzeuge zu erfinden. In der Antike sollen die Lyder, sagt Sophokles, das Spiel als ein Mittel gegen den Hunger eingeführt haben. Der berühmte Palmedes habe, behauptet wiederum Sophokles, den Würfel nur deshalb erfunden, damit er etwas hätte, was anstelle eines Mahles herhalten könne. Wir gehen bei dieser Aussage davon aus, daß der gute Mann mit dem Ding gespielt und denselben nicht geschluckt hat. Soweit zur Antike. Heutzutage beschäftigen wir uns alle irgendwie und irgendwann mit Spielen. Das letzte Glied in der Reihe ist die Software, über die wir uns hier monatlich auslassen. Apropos Software: Diesmal haben wir es nach langer Zeit einmal wieder geschafft, einen MEGA-HIT zu küren. Es handelt sich dabei allerdings nicht um ein Programm für die gängigen Computersysteme wie Amiga, Atari ST, C-64 usw., sondern um eines für die PC-Engine. Aber halt, eine andere Neuerung hätte ich fast vergessen – unsere neue Postspielseite. Wir widmen von nun an in jeder ASM eine Seite diesem Thema und würden uns über zahlreiche Reaktionen sehr freuen, nicht zuletzt, da der Wunsch nach einer solchen Einrichtung in der Leserpost vielfach aufgetreten ist. So, jetzt darf ich nicht mehr viel schreiben, da sonst mein Foto am Ende nicht mehr auf die Seite paßt. Wie würde vielleicht der alte Sophokles als Schlußwort philosophieren:

Namen sind wie Schall und Rauch, Titel kommen und gehen. Eins aber bleibt bestehen: Manfred, Bernd, Martina, Mats, Michael, Uli, Peter, Torsten O., Torsten B., ... als Team! Viel Spaß mit der „neuen" ASM.

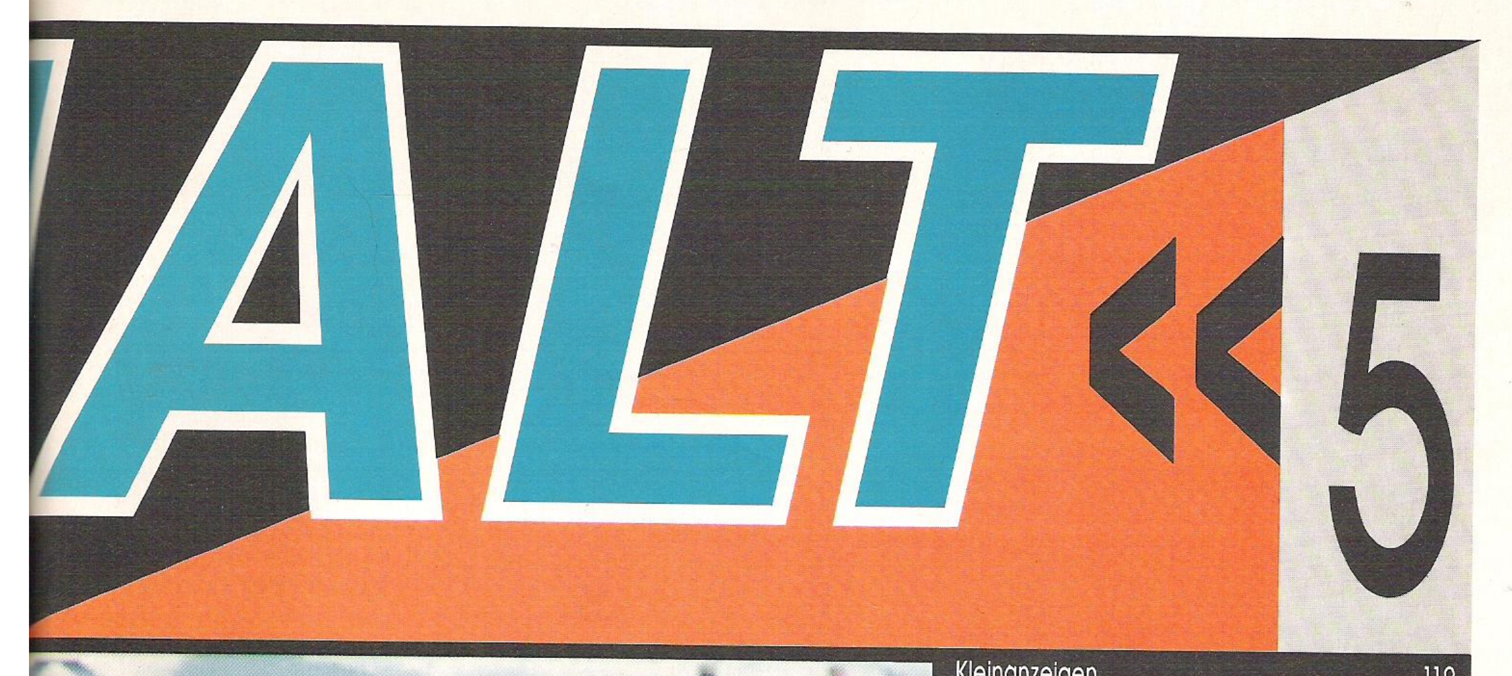
EURE ASM-REDAKTION

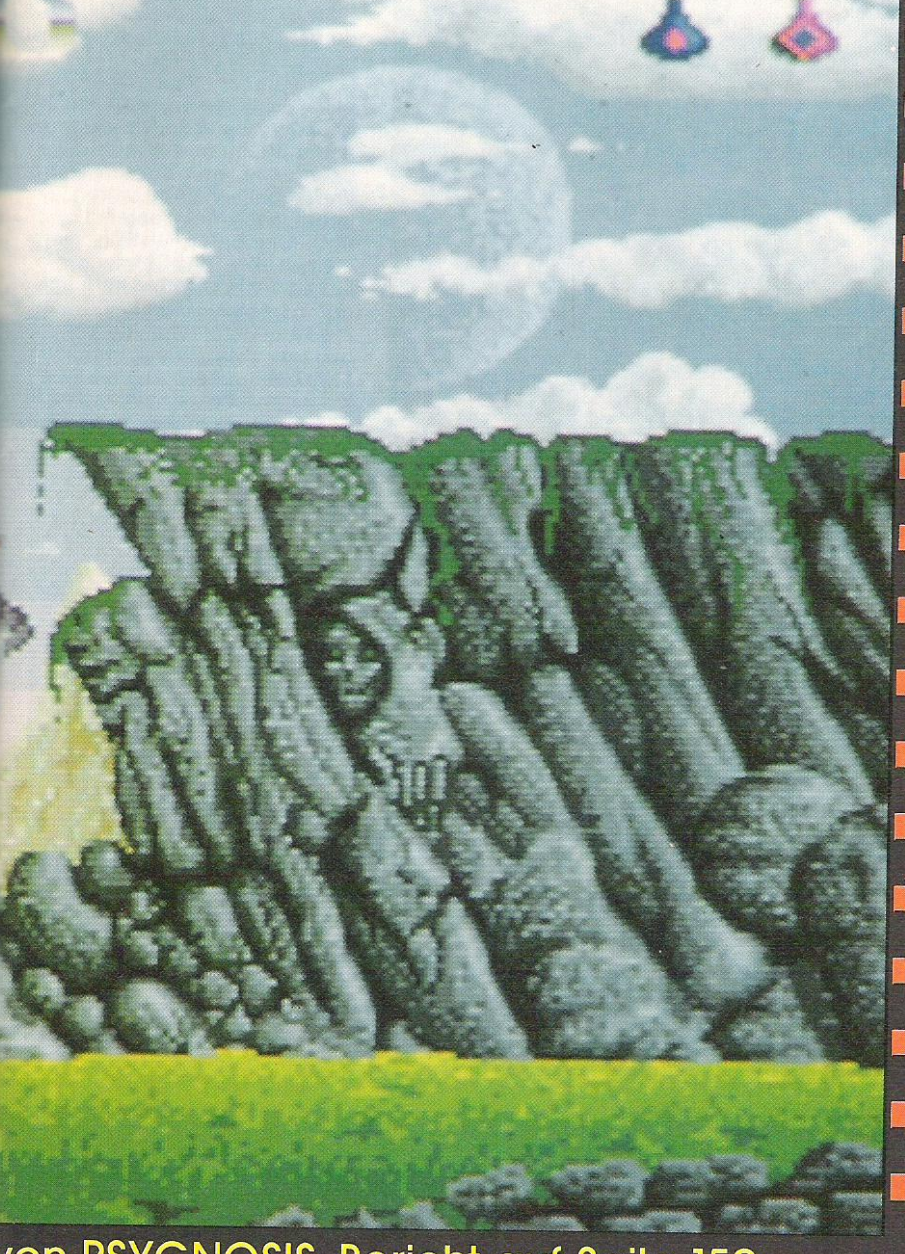




INH

BEAST ist das phantastische neue G





von PSYGNOSIS. Bericht auf Seite 150

GALACTICA live auf der PC-Engine: GUNHED: Über die Grenze der Perfektion

Es ist soweit – endlich haben wir wieder ein Megahit-würdiges Game vorzuweisen. Es nennt sich GUNHED, stammt aus dem Land der aufgehenden Sonne und ist zur Zeit nur für die PC-Engine erhältlich. Dieses ultimative Ballerspiel fesselte nicht nur mich (Torsten O.), sondern auch Baller-Otti, Nemesis-Uli, Nightmare-Manni und Licence-to-kill-Peter für Stunden an den Bildschirm. Wunde Finger und viereckige Augen sind die besonderen Markenzeichen dieses Shoot-em-Up's, das sich durch hypersoftes Scrolling, Spitzen-Stereosound und massig Sprites auszeichnet. GUNHED begeisterte uns sogar so sehr, daß wir (Torsten, Otti, Uli, Manfred und Peter) beschlossen haben, alle etwas zu diesem MEGAHIT zu schreiben.

Programm: Gunhed, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 DM, **Hersteller:** Hudson Soft & Toho/Sunrise, Japan, **Muster von:** Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. 02301/4134.

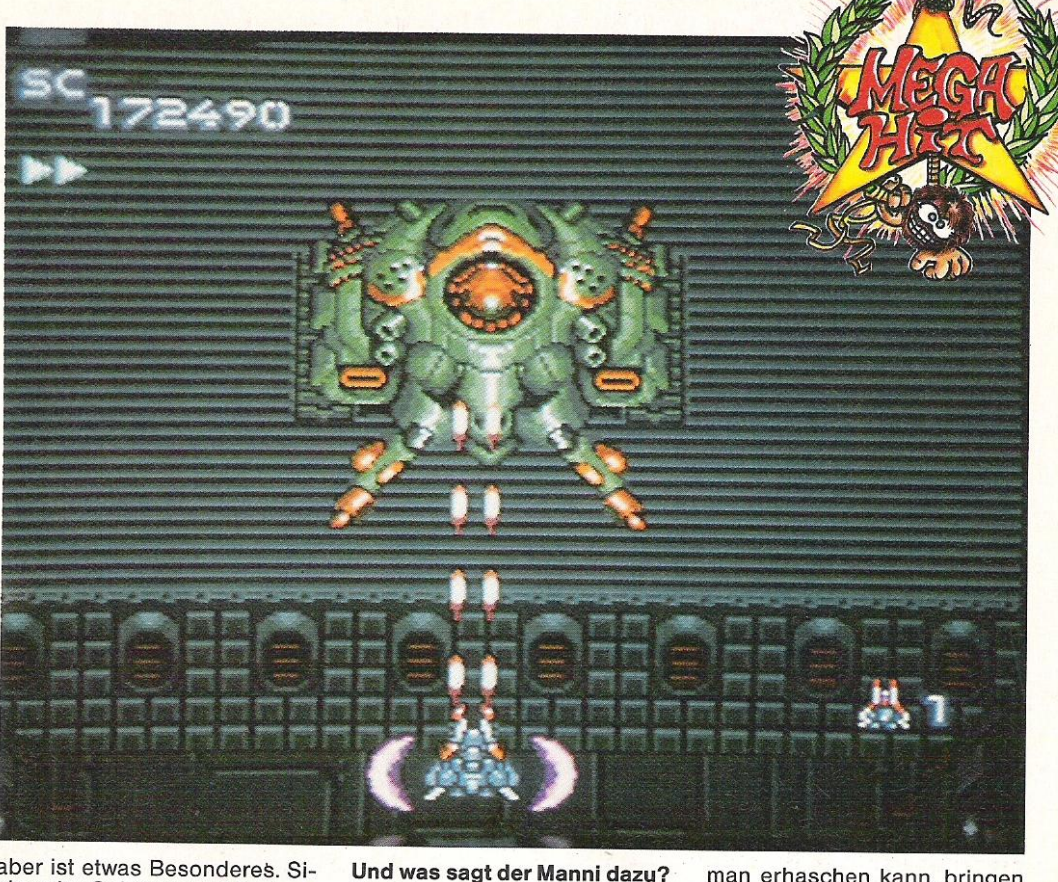
Die Hintergrundstory von **GUNHED** kann man sich getrost sparen (wie bei allen Ballerspielen). Interessant ist vielleicht, daß GUNHED die Versoftung einer erfolgreichen japanischen Fernsehserie à la KAMPFSTERN GALACTICA ist. Programmiert wurde GUNHED von **TOHO/SUNRISE**. Die „Alleskönner" von **HUDSON SOFT** verpaßten diesem Game dann noch den letzten Schliff. Wie bei allen Shoot-em-Up's, müßt Ihr Euch auch bei GUNHED durch die verschiedenen Level (mindestens neun) kämpfen. Zu Anfang fightet man mit einem sehr schlecht ausgestatteten Spaceship, doch die „Zusatzwummen", welche man durch Einsammeln von bestimmten Symbolen erhält, haben's wirklich in sich. Da wird dann z.B. plötzlich aus 'nem stinknormalen Schuß ein Hyperlaser mit automatischer Zielerkennung usw. Insgesamt stehen vier Grundwaffen zur Verfügung; diese sind mittels Missiles, Dronen und Schilden erweiterbar. Durch die Aufnahme der rosaroten „Kugeln" wird die Schußkraft der Grundwaffe noch zusätzlich verstärkt.

An Waffenauswahl herrscht also wahrlich kein Mangel. Derlei „Extrawaffen" hat man aber auch bitternötig, denn bei GUNHED tummeln sich die Angreifer nur so auf dem Screen, und das nicht nur so zum Spaß. Besonders haarig wird's, wenn die Obermotze zeigen wollen, wer der Herr im Hause ist. Am Ende eines jeden Levels wird man von solch einem fiesen Typen erwartet. Doch GUNHED wäre nicht GUNHED, wenn da nicht noch die Zwischengegner wären, die ab und an auftauchen, um Euch plattzumachen. Zum Glück legen die Aliens im ersten Level noch nicht so richtig los. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich nämlich recht langsam, so daß auch ein ungeübter Spieler (Manni, ha ha) zumindest Level 2 erreicht. Doch spätestens ab Level 4 (Peter, oho) weiß man, was Sache ist! Die Programmierer haben zur Freude aller „nur-Joypad"-Besitzer eine Dauerfeuerfunktion implementiert. Es genügt also ein ständiges Drücken der Taste II, um den Feinden zu zeigen, was 'ne Harke ist. In besonders engen Situationen sollte man auch ruhig mal zur Smartbomb greifen (Taste I; am Anfang gibt's deren drei, maximal können 16 Stück eingesammelt und eingesetzt werden). Doch aufgepaßt, man muß dafür sorgen, daß man das Arsenal möglichst rasch wieder auffrischt.

Was soll ich sonst noch zu diesem furiosen Shoot-em-Up sagen? Der vergangene Montagabend ging beim Zocken von GUNHED drauf. Zur Belohnung haben's Uli und ich aber bis zum neunten Level gebracht. Und wer den neunten Level gesehen hat, der weiß, wofür das Wort SCHWIERIG steht. Denn da geht's erst richtig ab. Nicht nur, daß sich alle End- und Zwischengegner wiederholen – nein, es kommen auch noch unendlich viele „Normalgegner" auf einen zu. Doch ganz unter uns: Wenn es keine Continue-Funktion gäbe, wären wir heute noch im siebten Level (Ihr! – Uli): Bei GUNHED stimmt einfach alles: das Scrolling, die Grafik, der Sound und natürlich das Gameplay. GUNHED kann meines Erachtens durchaus mit fast allen Spielautomaten-Versionen dieses Genres konkurrieren! Es ist einfach unglaublich, was die Programmierer alles aus der Engine rausholen. Da kann momentan weder der Amiga, noch der ST oder irgendein anderer Compi (in dieser Hinsicht) mithalten. Allen „Nicht-Engine-Besitzern" wird es sicherlich kein Trost sein, wenn ich zu bemerken habe, daß GUNHED in allernächster Zukunft **sicherlich nicht** au

Vier phantastische Fotos von Gunhed





den handelsüblichen Rechnern erscheinen wird.
Fazit: Wer eine PC-Engine sein Eigen nennt, der kann und wird an GUNHED nicht vorbeikommen! *Torsten Oppermann*

Und das ist Ulis Meinung:
Selbst ich als Kritiker und Pedant, was kleine Schnitzer bei Programmen angeht, konnte bei GUNHED keine Schwachstelle finden. Das Spiel ist einfach der helle Wahnsinn. Die Grafik ist hervorragend, genau wie der Sound. Die einzelnen Levels sind einfalls- und abwechslungsreich gestaltet – das weiß man spätestens, wenn man den Blasenlevel (müßte

»Geballte Action in technisch brillanter Ausführung, was will man mehr: GUNHED ist unser MEGA-Hit des Monats Oktober.«

ca. Level 7 oder so sein) gesehen hat. Etwas konventioneller, aber nicht minder einfallsreich, geht es in den anderen Levels zu. Es ist wirklich alles drin, was man braucht. Anfangs wundert man sich zwar ein wenig über das Extrawaffensystem, mit zunehmender Spieldauer erkennt man hier aber immer mehr Zusammenhänge, und man kann sein Spiel besser planen. GUNHED ist ein würdiger ASM-MEGAHIT, daran gibt es für mich nichts zu rütteln, denn es ist eines der ganz wenigen Spiele, für die ich selbst mein geliebtes *Nemesis* liegenlasse – und das ist ein Argument!



Das meint Otti:
Ich hab' ja schon viele Ballerspiele gesehen, sowohl gute als auch schlechte. GUNHED



aber ist etwas Besonderes. Sicher, das Spiel erinnert stark an *Aleste* auf dem SEGA, es ist jedoch technisch um Längen besser. Was hier an Grafik, Sound und Action geboten wird, ist kaum noch zu übertreffen. Selbst einige Ballerspiele aus der Spielhalle sehen dagegen etwas blaß aus. Auch wenn in den höheren Leveln doch mal ab und zu ein Sprite leicht flackert, kann man das bei der Menge an animierten Objekten auf dem Bildschirm ohne schlechtes Gewissen entschuldigen. GUNHED ist schwierig, aber nicht unspielbar. Mich hat es jedenfalls auf Anhieb und noch nach Stunden begeistert.



Und was sagt der Manni dazu?
Nachdem ich mich von *Personal Nightmare* loseiste (ich brauchte etwas Erholung nach vielen „Get alls" und „Attack Vampires"), richtete ich mein Augenmerk auf den neuen Stoff auf der Engine. GUNHED lief gerade, „ganz zufällig"... Um's kurz zu machen: Es handelt sich um ein Game, bei dem sogar ich völlig auszurasten drohte. Es hat Rasanz, eine unglaublich präzise Steuerung, furchterregende Angreifer und noch furchterregendere Bordwaffen, die meinen Hahn zur Höllenmaschine werden ließen. Klasse Spiel. Dies ist ein Prädikat, das oft vergeben wird. Bei GUNHED hat dieses jedoch ein wirkliches Gewicht. Dat Ding muß in de Charts!!!



Peters Kommentar fällt so aus:
Auch ich konnte mich der Faszination dieses Ballerspieles nicht entziehen. Wüßte ich nicht, daß es „nur" eine PC-Engine ist, so würde ich dauernd versuchen, Markstücke fürs nächste Spiel nachzuwerfen. Das ist nicht übertrieben, denn mit GUNHED kommt die Spielhalle ins eigene Heim. Die Standards eines Automatenspieles wurden nicht nur gehalten, sondern noch übertroffen! Zwar geht es bei diesem Spiel nur ums Ballern, aber das wiederum in der allerfeinsten Art. Sämtliche Zusatzwaffen, die man erhaschen kann, bringen tolle Variationen in den Spielablauf. Dazu kommt noch eine perfekte Programmierung. Die supergute Grafik wird durch ein wahnsinniges Scrolling vollendet. Da ruckelt und flackert fast nichts! Die Animation der zahlreichen Sprites ist ebenso flüssig wie das vertikale und horizontale Scrolling, das bei GUNHED einmal **sinnvoll** miteinander verknüpft wurde. Hier hätten sich beispielsweise die ST-Programmierer von *Phobia* eine mächtig dicke Scheibe abschneiden können. So wird's gemacht! Die Hintergrundgrafik, das butterweiche und flüssige Scrolling, die Sprites und deren softige Animation, all das ist eine wahre Lehrstunde in Sachen Programmierung.

Die abschließende Bewertung haben wir uns gemeinsam überlegt. Selten herrschte solche Einigkeit, was die Vergabe der Noten sowie des Hitsternes betrifft. Zwar tendiere ich bei der Soundnote eher zu einer 11 (die PC-Engine-Musik wird in Zukunft bestimmt noch besser!), doch das ändert nichts daran, daß GUNHED einfach in allen Punkten voll überzeugt. GUNHED ist ein echter Glücksgriff!



Grafik/Animation	**11**
Sound	**12**
Spielablauf	**11**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**11**

DYNATEX

LET'S WORK TOGETHER

PROUDLY PRESENTS:
1 PC-ENGINE INCL. GUNHED
2 CARTRIDGES GUNHED
1 CARTRIDGE SIDEARMS
1 CARTRIDGE FINAL LAP

(Alle rechtzeitig eingegangenen Karten nehmen an der Verlosung teil, der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

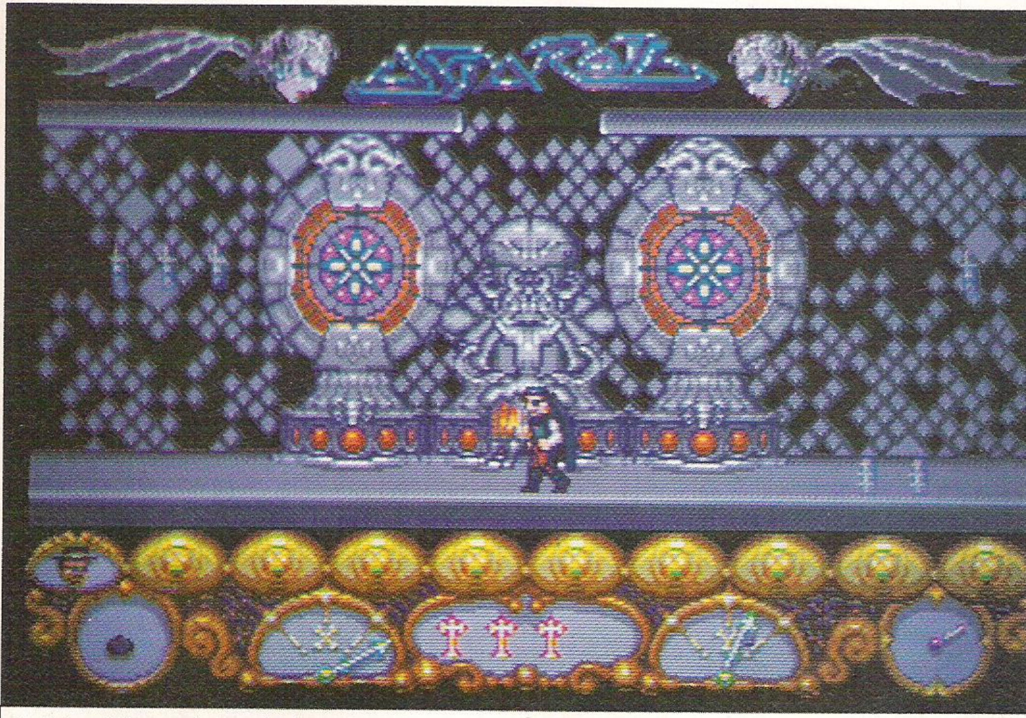
SCHICKT EINFACH EINE POSTKARTE MIT DEM KENNSATZ:
„DYNATEX HAT'S VOLL DRAUF"

AN: TRONIC VERLAG
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE

EINSENDESCHLUSS: 20.10.89



KATAKOMBEN-RALLYE



Auf dem Weg zu Astaroth, dem Engel des Todes . . .

Programm: Astaroth and the Angel of Death, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Was geht in unserem Kopf vor; wie lernt das Gehirn, und wann läßt es uns im Stich? Diese Frage habe ich mir gestellt und bin ihr nachgegangen, als ich mich an **ASTAROTH – The Angel of Death** von **HEWSON CONSULTANTS** ransetzte. Der Grund: ASTAROTH ist ein äußerst komplexes und kompliziertes Spiel, das mich anfangs vor immense „Intellekt-Probleme" stellte. Trotz der ausführlichen Anleitung, die mir alles über „Mind Power", Steuerung und „Feindbilder" erzählte, war es sehr hart, den richtigen Einstieg zu finden. Ein HEWSON-Titel von besonderer Qualität also? Oder nur eine leichte Abweichung von den „gewöhnlichen" Produkten? Nun, wir werden sehen. Entscheiden muß der User selbst.

Die Story: Der Held der Games heißt Ozymandais (für englische Zungen bei weitem schwieriger auszusprechen als bei uns). Dieser begibt sich in ein unterirdisches System, um die verschiedenen Gewölbe nach magischen und wertvollen Gegenständen abzugrasen. Schließlich kommt es – nach der Begegnung mit den dritten Arten (Monster) – zum Final Showdown mit der „Angel des Todes" höchst persönlich – Astaroth, die schöne, aber gefährliche Tante...

Der Macher: Marc Dawson. Dieser arbeitete frühe für *IMAGINE* in alten Liverpooler Zeiten; später dann entwickelte Marc für *ODIN* Games wie *Hypaball, Nodes of Yesod* oder *Robin of the Wood*. Assistiert wurde er von Pete Lyon.

Die Aufgabe: Bei diesem Action-Adventure alten Stils geht es darum, mit Hilfe der „Mind Powers" (findet man in den einzelnen Räumen des Labyrinths) die Schergen und Wächter der Astaroth auszuschalten. Einige von ihnen bewachen die „Seele" der Lady. Die insgesamt neun Mind Powers sind sehr schwer zu finden. Hat man diese eingefangen, werden sie mittels Leertaste plus Auswahl durch den Stick aktiviert. Sie erscheinen in kleinen Souffleurkasten-ähnlichen Gebilden in einer Leiste unterhalb der Spielfläche. Die neun aufzuspürenden Powers sind: Telekinese (Objekt-Transport ohne die eigenen Griffel); Pyrokinese (Feuerstrahl mittels Hirn-Energie); Telepathie; Metamorphose (Verwandlung in andere Lebewesen; man denke beispielsweise an den Froschkönig!); Levitation (Überwindung der Schwerkraft); Transmigration (ohne zu latschen zu einem anderen Ort gelangen); Cryokinese (Objekte einfrieren mit Geisteskraft); Sehen im Dunkeln (gegen Nachtblindheit) und Meditation (hilft, uns wieder zu regenerieren).

Im Anzeigenfeld erkennen wir neben den Schaukästen für die Mind Powers zwei Kompasse, die uns anzeigen, wie weit wir uns von den Haupt-Katakomben befinden, eine Uhr und die Anzeige der verbleibenden Leben (kurioserweise als Kruzifixe dargestellt!).

Bereits von der ersten Minute an müssen wir uns auf die zahlreichen „Nasties" konzentrieren, die uns die Leben rauben wollen. Herabfallende Steine, Stalagtiten oder Tropfen müssen ohne Berührungsängste passiert werden. So manch'ein Totenschädel, der als Hindernis gedacht ist, entpuppt sich bisweilen auch mal als Heilsbringer; nämlich dann, wenn er auf eine Fledermaus, einen Lindwurm oder Skorpion prallt. Ansonsten verneigen wir uns höflich (Ducken = Hofknicks), um den Viechern zu entgehen oder nutzen unsere Mind Powers als Waffe.

Die verschiedenen Räume kann man, ohne ein Leben dabei zu verlieren, auch durch einen gewagten Sprung in die Tiefe erreichen. Praktischer ist dann später natürlich unser „Levitation"; man benutzt die „Wolke" als Fahrstuhl. Die Steuerung ist zwar präzise, das gesamte Spielgeschehen wiederholt sich aber leider im Laufe der Action-Adventure-Zeit doch zu oft; die einzelnen Räume haben keine grafisch überwältigenden Unterschiede aufzuweisen. So muß man sich entweder schröcklich langweilen oder – was vielleicht sinnvoller ist – sich einen Plan zeichnen. Markante Punkte sind nicht auszumachen. Lediglich das Schlafgemach der Unholdin Astaroth hebt sich gegen Ende des Games etwas von den übrigen Räumen ab. Hier einmal angelangt (vorher müssen alle neun Mind Powers im Sack sein), kommt es zum entscheidenden Duell, dem Schluß-Zwist von Ossi und Assi...

ASTAROTH ist ein, wie ich bereits andeutete, HEWSON-untypisches Game, das komplex ausschaut, schwierig zu lösen und mit der Dauer etwas eintönig wird. Vielleicht muß man sich noch etwas länger mit der Materie auseinandersetzen. Doch: Das können andere tun. Mehr als vier Stunden pro Spiel sind im Schnitt einfach für 'nen Reviewer nicht drin. Für mich jedenfalls wurde ASTAROTH sehr schnell zu einer „Angel des Todes". P.S.: Der Sound von Jochen Hippel ist hervorragend und paßt sich ausgezeichnet der mittelalterlichen, fantasymäßigen Stimmung des Spiels an! So bleibt für mich nur ein Fazit: ASTAROTH – ein Programm, das nicht unbedingt für jedermann erquicklich sein wird.

Manfred Kleimann

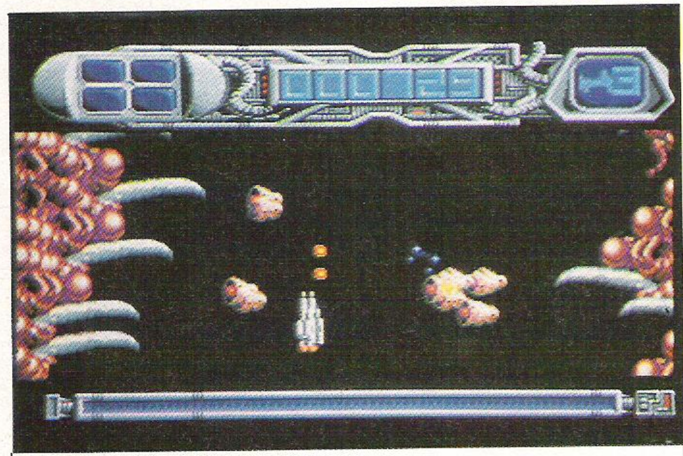
Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**


ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2 000
PC & COMPATIBLES
BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt am Main 90
BOMICO SERVICELINE ☏
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069 77 80 25

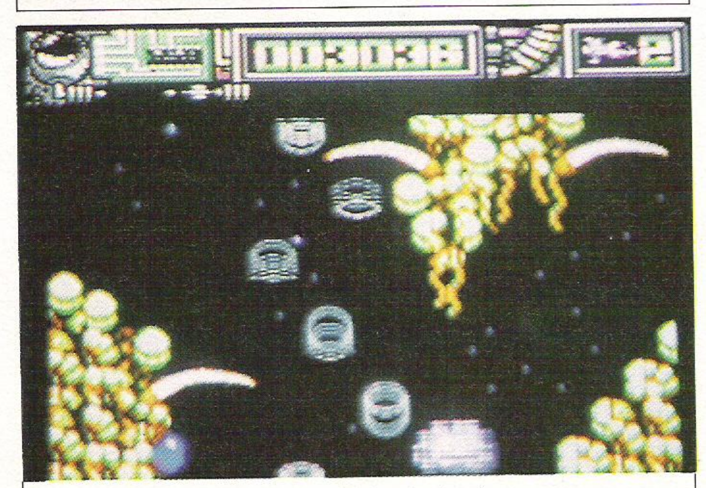

DRAKKHEN
CAZA·89
Du startest des nachts. Die Sterne begleiten Dich auf Schritt und Tritt. Der Zauber wird bald erloschen sein. Gesichter und Körper verwandeln sich.
Das Böse ergreift für immer Besitz über die Insel.
Bald, sehr bald wird es die alte Welt nicht mehr geben.
Du mußt die Prophezeihung verhindern, bevor sie sich erfüllt.
Der Zauber - er ist das Leben in unserer Welt.
Der Imperator hat Dich gewarnt:
"Falls Du versagst, darfst Du nie wieder zurückkommen!"
INFOGRAMES







Schön, aber langsam: Amiga bzw. ST



Auch schön, aber schnell: C-64 (auch oben)

Programm: Dominator, **System:** Atari ST, Amiga, C-64, Amstrad CPC, (alle getestet), Spectrum, **Preis:** Ca. 32 DM (Cass.) bis 45 DM (Disk.), 16-Bit ca. 65 DM, **Hersteller:** System 3, **Muster von:** Activision, England

Vom englischen Softwarehaus **SYSTEM 3** ist man bisher schon einige feine Sachen gewöhnt, wenn man beispielsweise an *International Karate*, oder *Last Ninja* denkt. Daher erscheint es umso fraglicher, warum sich SYSTEM 3 seinen guten Ruf durch ein Spielchen wie **DOMINATOR** ruinieren will. Bis auf die C-64-Fassung kann man nämlich alle anderen Versionen als mißlungen bis flopverdächtig betrachten. Warum eigentlich? Beim Commodore ist das Spiel wirklich gut gelungen.

Da die Antwort auf diese Frage nur der jeweilige Programmierer beantworten kann, beschränke ich mich nun darauf, hier die 64er-Version zu beschreiben. Der Spielablauf ist bei allen Versionen der gleiche, bis auf eine Ausnahme: bei den Spectrum- und Amstrad-Spielen hat man fünf Leben, während C-64, Atari ST und Amiga nur vier Leben zur Verfügung stellen. Die Frage nach dem Warum spart man sich am besten.

Ohne lange Vorrede ist es bei DOMINATOR möglich, gleich drauf los zu spielen. Es geht ja eigentlich nur ums Ballern, aber das wieder einmal auf eine recht abwechslungreiche Art. Das Spielprinzip ist simpel: Durchfliegen Sie eine Landschaft, und knallen Sie alles ab, was Ihnen entgegenkommt oder Sie auf eine andere Weise angreift. Wenn Sie gut genug sind, treffen Sie hier und dort mal auf einen Endgegner, der Ihnen das Leben besonders schwer macht. Das Leben, oder besser das Spiel, ist aber schon schwierig genug, auch ohne Endgegner. Im zweiten Level beispielsweise wird es teilweise so wüst, eng, wild, knapp und haarsträubend, daß man als geplagter Spieler kurz vorm Herzinfarkt oder Nervenzusammenbruch steht. Doch bevor es soweit kommt, erfreut man sich erst einmal am Spiel und seiner hervorragenden Programmierung.

Im ersten Level hat man es noch mit einem vertikalen Scrolling zu tun. Die Weltraumlandschaft scrollt dabei von oben nach unten. Jede Menge Gegner kommen dann plötzlich von oben oder unten in den Screen geflogen. Es wird hektisch, aber nie unmöglich – wenn man sich auch manchmal viel Mühe geben muß, um weiterzukommen. Im zweiten Level erwartet den Spieler eine Überraschung: Statt vertikal wird nun horizontal gescrollt, von recht nach links. Das Raumschiff ist jetzt eine ganze Ecke kleiner, dafür können aber Extras, wie Speed-Up oder Laserwumme aufgesammelt werden. Trotzdem bleibt auch das zweite Level anspruchsvoll. Da ich mit einem Ballerspieltest keinen 8-Stunden-Arbeitstag verbringen kann, muß ich mich an dem orientieren, was ich bis hierher gesehen habe. Aber auch das Vordringen ins zweite Level gibt schon genügend Eindrücke.

DOMINATOR hat das Zeug zu einem Ballerspiel mit langanhaltender Motivation. Das kommt einmal daher, daß der Schwierigkeitsgrad genau richtig ist. Zum anderen wurde hier bei der Grafik eine echt anständige Programmierleistung hingelegt. Die Objekte sind ausreichend groß, gut coloriert und ruckelfrei animiert. Was will man mehr? Auch das Hintergrundscrolling ist einwandfrei.

Sieht man einmal davon ab, daß DOMINATOR „nur" ein Ballerspiel ist, dann kann es wirklich Spaß machen, auch auf längere Zeit. Doch dieses Urteil möchte ich nur für die C-64-Version gelten lassen. Beim Atari ST und beim Amiga ist der Spielablauf dermaßen langsam, daß das Spiel zum Alptraum wird.

Man traut seinen Augen kaum, wenn man dann die Commodore-Fassung sieht. Dem Wahnsinn nahe ist man bei der Amstrad-Version. Sieht man sich an, was man soeben für sein Geld erstanden hat, kann man unter Umständen einen Tobsuchtanfall bekommen. Die Grafik ist das Langsamste, was ich je gesehen habe. Auch der Sound ist eine Folter. Die Programmierer dieser drei Versionen würde ich glatt wegen Unfähigkeit entlassen. Mehr als den Gegenwert einer Leerdiskette darf man hierfür nicht verlangen. Die Commodore-Version hingegen hat sich ihr Lob wirklich verdient. Hier macht DOMINATOR einfach Spaß.

Peter Braun

	(C-64/andere)
Grafik	9/2-6
Sound	6/0-6
Spielablauf	7/0-2
Motivation	9/0-3
Preis/Leistung	9/0-3



Programm: Phobia, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST (getestet), **Preis:** Ca. 35 bis 80 DM, **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** 18, Funtastic, München.

Keine Angst vor Phobia

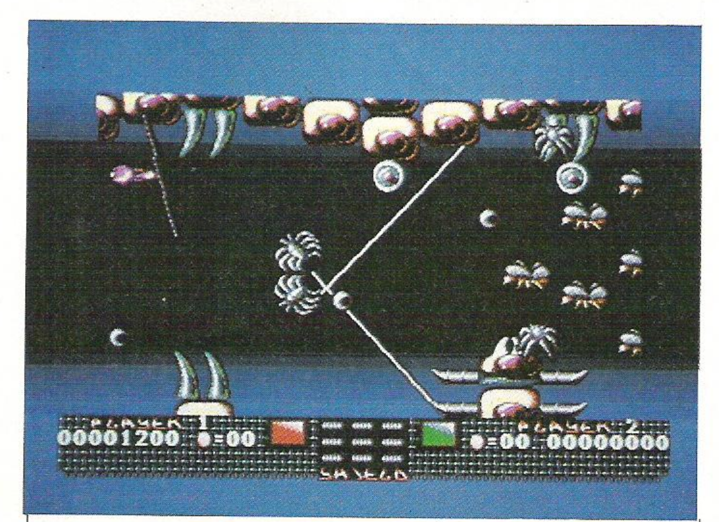
Hausinternen Gerüchten zufolge soll es doch tatsächlich jetzt ein Ballerspiel geben, an dem selbst Baller-Otti noch seine Probleme hat. Die Rede ist von **PHOBIA** vom britischen Softwarehaus **IMAGE WORKS**. Jene Firma hat wieder solch ein Spiel programmiert, das Baller-Enthusiasten stundenlang an den Monitor fesseln kann, wie es auch mir passiert ist. Doch hören wir uns vorher noch eine der so idiotischen Hintergrundstories an, die solchen Spielen beigelegt werden. Der ziemlich gemeine Lord Phobos hat die Tochter des galaktischen Präsidenten entführt und auf eine Sonne verschleppt. Nun kommen Sie als intergalaktischer Held, um das Mädel zu befreien. Doch der Lord hat einige Horrorwelten erschaffen, die Sie daran hindern sollen, mit heiler Haut zu der (jungfräulichen?) Schönheit zu gelangen. Diese Horrorwelten müssen Sie zum Glück nicht alle durchfliegen, ein paar Stück reichen schon aus. Aber diese Welten, die ich besser als Level bezeichne, haben es echt in sich! Doch laden wir zuerst das Spiel.
Schon nach kurzer Zeit erscheint eine Titelgrafik, die mich an mein Spiegelbild Montag morgen erinnert. Nicht besonders hübsch, aber der Sound, der dazu abläuft ... hmmm! Vom Feinsten! Erst ganz leise und zum Schluß mächtig laut. Wirklich gelungen. Bloß Schade, daß das eigentliche Spiel nicht gerade mit der Akustik protzt. Nachdem das Spiel „drin" ist, versetzt uns ein Druck auf die Feuertaste ins Geschehen. Nun wählt man den Planeten an, den man befliegen möchte. Zuerst muß man aber den ersten Planeten ansteuern bzw. den nächsten Mond, wenn dieser aufblinkt. Auf dem Mond kann man durch geschicktes Herumfliegen und -ballern einige Extrawaffen aufsammeln, ohne die man im eigentlichen Spiel, dem Planetenflug, ziemlich alt aussieht. Also, auf zum Mond. Dort wird's zunächst ein wenig öde. Ein paar Raumschiffe kommen von recht nach links scrollend in den Screen und wollen abgeballert werden. Nach Aufsammeln der Extra-Wummen fliegt man den Planeten an und erlebt eine kleine Überraschung. Endlich tut sich etwas mehr auf dem Bildschirm. Eine Hintergrundlandschaft mit sauberem 7-Wege-Scrolling ist die erste



Überraschung, die von einer ganzen Reihe von farbenfrohen Objekten – den Gegnern – ergänzt wird. Alles, was sich da tummelt, entzückt das Spielerauge. Die Grafik ist für 64er-Verhältnisse wirklich sehr gut gelungen und wird später noch

»Supergrafik und jede Menge Action: PHOBIA auf dem C-64«

abwechslungs- und einfallsreicher. Doch nun weiter im Geschehen. Schon bald gerät der Spielablauf schon zum hektischen Gekrampfe: jede Art von Gegner muß abgeschossen werden. Weiterhin sind in jedem Level eine Anzahl von Reaktoren verteilt, die ebenfalls abgeballert werden müssen. Ansonsten kommt man nicht zum Endgegner, der den Weiterflug ins nächste Level ermöglicht. Doch bis dahin muß man sich erst einmal vorkämpfen. Schon nach wenigen Sekunden kommen dermaßen viele Gegner und Hindernisse (die Reaktoren liegen manchmal sehr schwierig erreichbar), daß man nur noch drauf losballern kann. Dabei muß man natürlich aufpassen, daß man nirgendwo anstößt.



Grafik gut, Spiel mies: hier der ST... oben der Hit: C-64

Besonderheit bei Phobia: Ein zweiter Spieler kann zwar mitspielen, aber bei Bedarf nur auf Tastendruck. Dann kommt das zweite Raumschiff plötzlich dazu und die Feuerkraft (oh, Wunder der Technik) verdoppelt sich! Sind schwierige Passagen zu durchfliegen, fährt man das zweite Raumschiff wieder ein. Natürlich kann auch durchgehend mit zwei Spielern gespielt werden.

Am Ende eines jeden Level wartet der schon angekündigte Endgegner. Hier gilt das gleiche wie für den Rest des Spieles: je mehr Waffen man hat, desto einfacher ist es. Hat man den Endgegner ins Reich der Träume geschickt, kommt man noch einmal in ein extrafieses Level. Mehr soll hier nicht darüber verraten werden. Nach erfolgreichem Durchflug wird der gerade passierte Planet zerstört, und man kann zum nächsten jetten. Auf dem Weg dahin kommen natürlich auch wieder einige Gegner. Aber weil man das gewohnt ist, nimmt man es kaum noch zur Kenntnis und ballert einfach, was das Zeug hält.

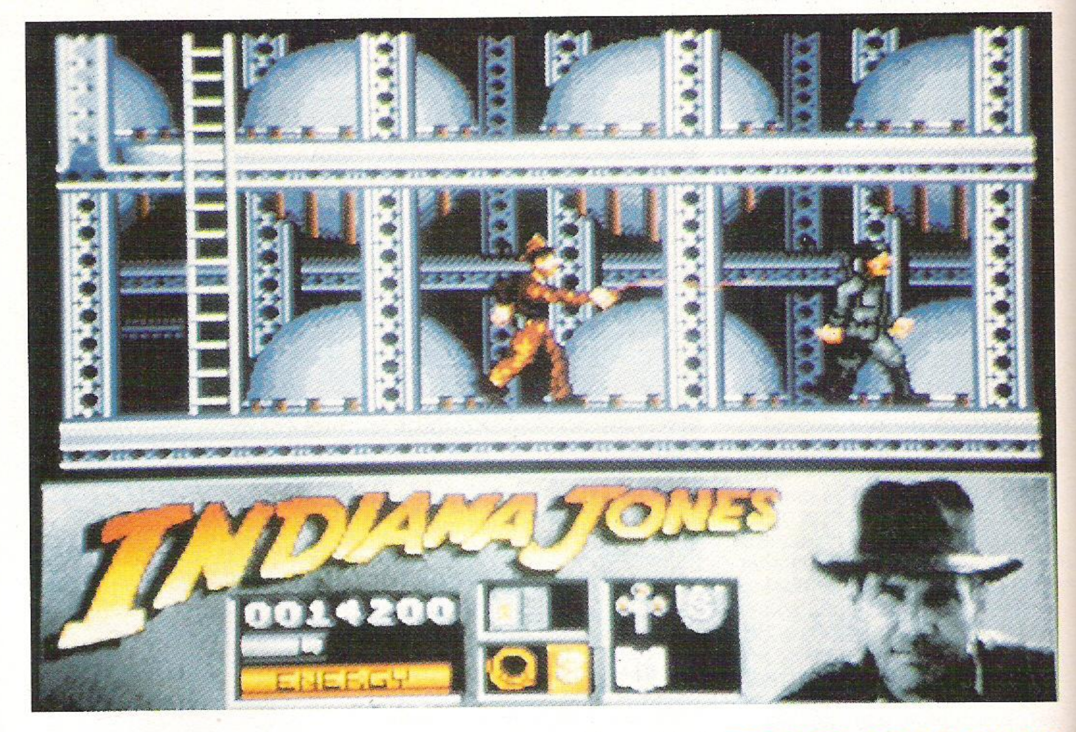
Nun darf man nicht annehmen, daß die Ballerei auf die Dauer öde wird. Im Gegenteil: Die Grafiken werden von Level zu Level schöner, die Level selbst schwieriger. Am Ende fühlt man sich so geschafft, als hätte man gerade Muttis Garten umgeakkert. Schließlich fängt man aber doch noch einmal an („Das letzte Spielchen, ehrlich"), um das nächste Level zu sehen. Die Motivation ist bei PHOBIA wirklich hoch, sofern man von solchen Spielen noch nicht den Rüssel voll hat. Ich konnte jedenfalls einen ganzen Nachmittag mit PHOBIA verbringen. Es hat mich einfach begeistert, zumindest auf dem C-64. Die Atari-Version ist dagegen eine Enttäuschung. Nicht nur, daß programmiertechnisch nicht alles aus dem ST herausgeholt wurde – zu allem Überfluß ist PHOBIA hier noch schwieriger als auf dem 64er, um nicht zu sagen „unspielbar". Hier wird nämlich zusätzlich zum horizontalen Scrolling auch noch vertikal gescrollt. Damit geht die Übersichtlichkeit schnell flöten.

Schade drum. Wenigstens ist für den C-64 ein Spitzenballerspiel entstanden, daß zu Recht den Hitstern verdient hat.

Peter Braun

	C-64/ST
Grafik	11/8
Sound	9/6
Spielablauf	9/8
Motivation	10/6
Preis/Leistung	10/7

Programm: Indiana Jones and the last Crusade (Action), **System:** Amiga (angeschaut), ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preise:** ca. 75 Mark (16bit) und etwa 32 Mark (8bit-Bänder); ca. 42 Mark (8bit-Disks), **Hersteller:** Lucasfilms/Tiertex/US GOLD, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.



WAHNWITZIG: MEHR WAHN ALS WITZ

Der dritte Teil des Movies ist gleichzeitig der zweite in der Soft-Branche. **US GOLD** versucht mit einem leicht aufgemotzten, typischen Plattform-Spielchen die Charts zu erklimmen. Hoffentlich geht ihnen nicht, wie im Spiel selbst, das Licht bald aus. **INDIANAJONES and the last Crusade** heißt folgerichtig die Versoftung des Streifens, in dem Harrison Ford und Sean Connery brillierten. Das Game folgt im wesentlichen der Film-Vorlage. Die Rede ist hier von der Action-Fassung; ein Adventure gleichen Titels wird von **RAINBOW ARTS** für **LUCASFILMS** produziert. Ich habe mir die Amiga-Version reingezogen...

Insgesamt gilt es, vier Lebel mit nur fünf Leven zu überstehen („v" und „b" bitte austauschen!); Bonus-Leben gibt es hier nicht! So ist es auf jeden Fall ein schwieriges Unterfangen, den Gral zu finden und das Game zu lösen. Noch schwieriger ist es, die Motivation zu halten, da doch einige technische Mängel und die teilweise zu komplizierten Aufgaben den Spieler auf die Dauer nerven könnten. Mit ein wenig mehr „Mühe" hätte man einen guten *Pitfall*-Nachfolger herstellen können. So aber ist es nur ein mittelmäßiges Game, das darüberhinaus sogar die „Indy"-Freunde enttäuschen könnte. Nun zu den einzelnen Levels (oder Lebels?)

Im ersten Bild erkennen wir Indy im Dress eines Pfadfinders – noch ist er nicht Harrison Ford, der Mann, der den Gral finden will. In dieser Runde muß er sich erst einmal qualifizieren. Dies tut er, indem er ein Höhlensystem nach dem **Cross of Coronado** absucht. Dieses blinkende Etwas findet er erst nach einem gewaltigen Stück Höhlenkilometern. Zuvorderst bemüht er sich um Fackeln (bringen wieder Licht ins Bild) und Peitschen (bis zu fünfmal kann er damit fürchterlich zuhauen). Diese Objekte erhält er durch einfaches Berühren. A propos „berühren": Den Feinden (schießen mit Kugeln oder werfen mit Messern) darf er nicht zu nahe ans Fell – das kostet ein Leben. Kollisionen also vermeiden! Fällt er mal zu tief, wird ihm Energie abgezogen. Man sollte auch auf die herabfallenden Stalagmiten achten! Im Display sieht man, wie's um ihn steht: Balken für Energie und Leben; Symbolanzeige für abbrennende Fackel und Peitschenhiebe. Haben wir Level eins beendet und das CROSS gefunden, nehmen wir es automatisch mit ins Inventar und wenden uns dem zweiten Bild zu, nicht ohne eine kleines Interludium zu spielen: Hier geht's darum, auf einen fahrenden Zug aufzuspringen. Die Waggons sind vom „Zirkus Romkilli" gemietet. Die ständig durchs Abteil gleitenden Nashorn-Hörner und Giraffen-Schädel sind zu umgehen. Schließlich und endlich muß unser Indy sich erneut mit Bad Guys herumschlagen – dann geht er, zum Manne gereift, als Harrison Ford ins zweite Level.

Ein weiteres digitalisiertes Bild zeigt mir an, welche Aufgabe ich nun zu lösen habe: Ich muß mich durch die **Castle of Brunwald** durchschlagen und einen **Schild** finden, in dem eine Inschrift gekratzt wurde, die mir einiges mehr zum Heiligen Gral vermeldet. Ich treibe mich in einem ähnlichen Ambiente herum wie im ersten Level. Nur zuvor muß ich, wenn ich den Schild eingesammelt habe, durch eine von sechs Türen. Gehe ich durch die falsche, ist der Schild weg. Den brauch' ich aber. Also muß ich quasi von vorn beginnen...

Mehr durch Zufall betrete ich die richtige Tür (ich glaub', es war die erste von rechts...), die mich wiederum – wie gesagt – durch ein Höhlen-System führt. Auch hier müssen Fackeln und Peitschen eingesammelt und feindliche Lebewesen gekillt oder umgangen werden. Im zweiten-Level-Falle sind es normale und brennende Ratten. Wichtig: Die Peitschen können hier auch zu einem anderen Zweck mißbraucht werden: Man benutzt sie – zusammen mit den entsprechenden Löchern in den Wänden – als eine Art „Lianen", womit sich Indy von Plattform zu Plattform bewegt. Die Fackeln verwandeln sich bisweilen in Blitze, welche man zum Sprengen ganzer Bauteile verwenden kann.

Das dritte Level erlebt Indy in einem deutschen Zeppelin, der von Soldaten patroulliert wird. Diese schießen auf mich, falls ich nicht schleunigst Pässe aufspüre (einen gibt's gleich zu Beginn; einen anderen finde ich beispielsweise im Radio-Raum). Nun bin ich sicher und gehe auf die Suche nach dem **Grail Diary**, jenes Tagebuch, das die Geheimnisse um den Heiligen Gral enthüllt. Irgendwann finde ich das Ding, steige in einen alten Doppeldecker und fliege ins letzte Level (oder Lebel?).

„Find the Holy Grail", so lautet mein Auftrag. Hier entscheidet sich im Wettlauf mit der Zeit, ob ich den sagenumwobenen Kelch nun kriege oder nicht. Dies bewerkstellige ich in der Art von *Metrocross.* Ich hüpfe gegen die Uhr über Bodenspalten und „herausragenden", rotierenden Sägeblättern, bis ich mich (mehrmals) auf Buchstabenfeldern wiederfinde. Man beachte, daß alles sehr schnell gehen muß! Im Display zeigt sich ein Herz, das meinen Zustand beschreibt. Je nach verschwendeter Zeit wird es härter und härter. Ist es erstmal aus Stein, zerbröselt es, und ich bin draufgegegangen.

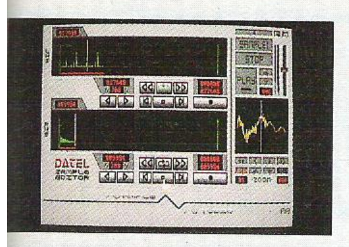
Nun richte meinen Blick auch auf die merkwürdigen Buchstabenfelder. Dort angelangt, muß ich die richtige Kombination erhüpfen. Diese ist „Jehova" (I.E. H.O.V.A.). Ja, der Weg zum Gral ist äußerst beschwerlich...

INDIANA JONES (CRUSADE-ACTION) ist ein Aufguß aus *Pitfall, Terramex* und *Black Lamp.* Zudem handelt es sich nicht gerade um ein Game, das vor Originalität nur so sprüht – nein, das beileibe nicht. Mit INDIANA JONES schlage ich ein weiteres Kapitel zu, das da lautet: „Vertane Chancen".

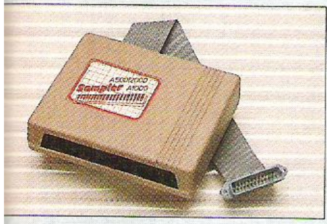
Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Amiga











Amiga Pro Sampler Studio + Datel Jammer

- Ein Sound-Sampling-System in Top-Qualität zu einem realistischen Preis.
- 100 % Maschinensprache-Software für Echtzeit-Funktionen
- HIRES Sample Edition
- Echtzeit-Frequenz-Display
- Echtzeit-Levelmeter
- Files sind im IFF-Format abspeicherbar
- Einstellbarer manuell/automatik Trigger Level
- Veränderbares Sample und Playback-Tempo
- Separate Fenster mit Scroll – Linien in Wellenform und Zoom-Funktion mit Fenster zum genauen Editieren.
- 3D-Anzeige für Sound-Wellenform. Welleneditor zum Erstellen eigener Wellenformen oder zum Bearbeiten vorhandener.
- Mikrophon und Line-Eingänge mit DIN oder Klinkenstecker
- Software-Files können mit den meisten Musikprogrammen zusammen arbeiten.

Zur Ergänzung von Sample Studio gibt es "DATEL JAMMER". DATEL JAMMER gibt Ihnen die Möglichkeit, mit einem Keyboard von 5 Oktaven Ihre gesampelten Sounds zu spielen oder aufzunehmen.

- 4 Track Sequenzer mit bis zu 9999 Möglichkeiten
- Kontrolle für Tempo und Beat
- Instrumentenanzeige für Mixer Kontrolle
- Lade- und Abspeichermöglichkeit
- Arbeitet mit Standard IFF Sound Files

Preis: **169,- DM**
zuzüglich Versandkosten.
(Bitte Computertyp angeben).



Geniscan GS 4500 Amiga

- Der einfach einzusetzende Handy-Scanner mit 105 mm Scanbreite und 100-400 DPI Auflösung (einstellbar) ermöglicht die Reproduktion von Grafik und Text auf dem Schirm.
- Ein leistungsfähiger Partner für Desktop Publishing-Anwendungen.
- Zum Lieferumfang gehört der GS 4000-Scanner sowie das Interface m. der dazugeh. Software.
- Mit Geniscan können Sie auf einfache Weise Bilder, Texte u. Grafiken in d. Amiga einlesen.
- Helligkeit und Kontrast sind einstellbar (16 Graustufen).
- Die leistungsfähige Software erlaubt Kopieren und Einfügen von Darstellungen.
- Speichert Darstellungen in Formaten ab, die sich für De Luxe Paint, Superbase, Pagesetter usw. eignen.
- Ausdrucke mit allen Epson-kompatiblen Druckern möglich.
- Unerreichte Möglichkeiten beim Einlesen und Editieren zu einem unschlagbaren Preis.

Preis: **569,- DM**
zuzüglich Versandkosten



Flachbett-Scanner

- Mit unserem Flachbett-Scanner übertragen Sie sekundenschnell ein ganzes DIN A4 auf ihren Bildschirm. 200 DPI. Editiermöglichkeiten wie Invertieren, Spiegeln, Kopieren, Vergrößern u.s.w. sind vorhanden.
- Abspeichermöglichkeit für die meist gängigen Grafik-Programme.
- Der Flachbett-Scanner ist auch direkt als Fotokopiergerät einsetzbar!
- Ihr eingescanntes Werk drucken Sie jetzt auch sekundenschnell über den Flachbett-Scanner aus.
- Wartungsfrei. Kein Verbrauchsmaterial (Toner, Entwickler, Trommel usw.).
- Technische Daten: CCD Sensor, 200 DPI, 16 Graustufen.

Einführungspreis: nur **948,- DM**
zzgl. Versandkosten.



Midi Music Manager

(...in professionelles MIDI Paket zu einem ...alistischen Preis)

- Spielt gesampelte Sounds auf dem Amiga von jedem MIDI-Track
- Full Dubbing (einen Track anhören, während ein anderer aufgenommen wird)
- Arbeitet mit vielen Midi Interfaces (z.B. Datel Midi Master)
- Arbeitet mit Standard IFF Files.
- 8 Echtzeit-Midi-Spuren für Aufnahme und Playback
- Einstellbare Tracklänge (nur vom Arbeitsspeicher abhängig)

Preis: **49,- DM**
zuzüglich Versandkosten

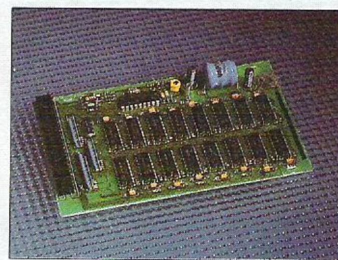
Midi Master

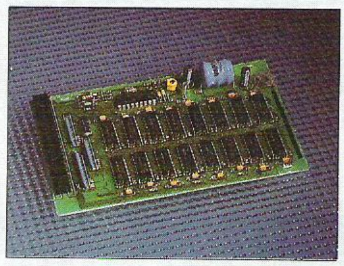
- Komplettes Midi Interface für den Amiga 500/1000/2000 (bitte bei Bestellung Typ angeben)
- Kompatibel mit den meist gängigen Midi-Paketen (z.B. D/Music).
- Midi in – Midi out (3 x) – Midi thru
- Abgesichert durch optische Isolation
- Voller Midi Standard

Preis: **99,- DM**
zuzüglich Versandkosten
(Bitte Computertyp angeben)

- Midimaster und Midi Music Manager zusammen:

Preis: **120,- DM**
zuzüglich Versandkosten





512 K RAM-Erweiterung

- Erhältlich mit oder ohne Kalender/Uhr-Funktion
- Einfache Installation in den Amiga 500 Expansionsport (kein Eingriff in die Hardware)
- Ein- und Ausschaltmöglichkeit durch extra Schalter
- Vorbereitet für 41256 DRAMS
- Kalender/Uhr-Option wird automatisch gebootet, wenn vorhanden.
- Batterie für Zeit/Datum-Installation

Preis: **69,- DM**
(ohne RAMs) zuzüglich Versandkosten

Preis: **109,- DM**
(inkl. Uhr und Kalender/ohne RAMs)
zuzüglich Versandkosten

Preis: **RAMs auf Anfrage**



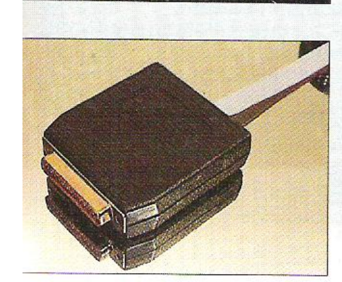
Megatronik-Laufwerke

- Marken-Laufwerke der Firmen NEC (3,5"-Drives) und TEAC (5,25"-Drives) mit deutschen Seriennummern.
- Komplett anschlußfertig.
- Durchgeführter Bus zum Anschluß eines weiteren Laufwerks.
- Voll abgeschirmt durch Metallgehäuse.
- Amigafarbene Frontblende und Lackierung.
- Abschaltbar.
- 3-ms-Steprate.
- 5,25"-Drives umschaltbar 40/80 Tracks
- Kapazität 720 KB, 2 x 80 Spuren.
- Mit Bedienungsanleitung und 1 Jahr Garantie.

Preis: 5,25"-Drives: **299,- DM**
zuzügl. Versandkosten

Preis: 3,5"-Drives: **265,- DM**
zuzüglich Versandkosten
Aufpreis Digitale Trackanzeige: 50,- DM pro Stück





Amiga Burstnibbler Hardware-Version

- Eines der besten Kopierprogramme der Welt
- Kopiert die meist gängige protected Software
- Für Amiga 500, 1000, 2000
- Für ein bis drei Laufwerke
- Erstellt bis zu drei Kopien gleichzeitig
- Kopiert auch Atari-, IBM- und Archimedes-Format
- Voll Menügesteuert, dadurch sehr einfach in der Handhabung
- Start und End Track einstellbar
- Sichert Ihre Daten zuverlässig
- Mit Update Service (nur 29,- DM)

Preis: **89,- DM**
(Preis inkl. Versandkosten)

- Burstnibbler + Hardwareerweiterung:

Preis: **149,- DM**
(Preis inkl. Versandkosten)



Die Maus-Alternative

- Voll Amiga-kompatibel
- Gummibeschichtete Kugel
- Optische Maus

Preis: **79,50 DM**
zuzüglich Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146,
Tag- & Nacht-Bestellservice
Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse
BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,-, NACHNAHME DM 10,-
Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.
für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833
Hupra, Hommelstraße 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716

WENN EIN ALP-TRAUM

Programm: Weird Dreams, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** MicroProse, Tetbury, England.

Anfangs schien es nur ein weiteres unter den vielen Programmen zu sein, die Tag für Tag in der ASM-Redaktion eintreffen. So war es mehr zufällig, daß ich gerade **WEIRD DREAMS** von **RAINBIRD** aus unserer großen Software-Sammelkiste zum Testen herausnahm. Da ich ein etwas umfangreicheres Programm vermutete, nahm ich mir mehrere Stunden Zeit. Am Ende ging doch wieder der ganze Freitag dafür drauf. Nach so intensivem Spiel kann man wenigstens **ein paar** Aussagen darüber machen, ob WEIRD DREAMS gut oder schlecht ist. Eine möglichst objektive Kritik fällt hier jedenfalls schwer. Die Antwort auf das „Warum" steht in den nächsten paar Zeilen.

WEIRD DREAMS besitzt eine außergewöhnliche und sehr interessante Spielidee, die auch teilweise hervorragend umgesetzt wurde. Man muß sich bloß in die Lage des Hauptdarstellers von WEIRD DREAMS hineinversetzen. Dieser liegt nämlich im Krankenhaus und ringt mit dem Tod. In der Narkose fällt er in einen schweren Alptraum und erlebt die haarsträubensten Dinge und Abenteuer. Er spielt in seinem eigenen Traum mit und muß die ihm hier gestellten Aufgaben bestehen. Mit jedem Hindernis, daß er überwunden hat, steigt sein Puls ein bißchen. Hat er den ganzen Alptraum überlebt, so bleibt er am Leben und erwacht nach der Operation schließlich wieder aus der Narkose. Die interessante Hintergrundstory unterlegt den Spielablauf auf recht ansprechende Weise.

Nach dem Laden und Starten des Spieles findet man sich auf einem Operationstisch liegend wieder. Man starrt auf die OP-Beleuchtung und in die Gesichter des umstehenden Personals. Alles ist dabei in einem dunklen Grünton gehalten. Ein Oszillograph zeigt ihren Herzschlag an. Die deutsche Fassung wurde jedoch der englischen Version gegenüber „entschärft". Dort zuckt in diesem Bild eine Krankenschwester plötzlich ein Messer und sticht auf den Patienten ein. Macht nichts, das Spiel wird noch gruselig genug. Nach wenigen Sekunden wechselt das Bild, und man sieht sich geradewegs wild drehend in ein helles Licht stürzen, wie es sich für einen richtigen Alptraum gehört. Der Vorspann ist damit beendet, und das eigentliche Spiel beginnt.



Dare You Fall Asleep?

Tief in den Schlaf verfallen, beginnt man zu träumen. Man findet sich im Schlafanzug stehend in einer Zuckerwatte-Trommel wieder. Verdammt groß, das Ding! Dort fliegen die Zuckerstückchen herum, die man besser aufsammeln sollte. Kurz darauf kommt auch schon der Holzstock, an dem sich der Zucker verfängt, ins Bild. An diesen Stock muß man nun vorsichtig aufspringen, ohne sich den Kopf anzuschlagen. Der bislang positive Eindruck und die sorgfältig aufgebaute Atmosphäre werden jetzt plötzlich getrübt. Das liegt einzig allein an der indirekten Steuerung. Der Träumer läßt sich nur sehr ungenau steuern und bewegt sich dazu noch etwas träge. Das führt nicht nur in diesem Bild (in allen anderen auch) zu häufigen Kollisionen. Ungeduldige Naturen sollten sich dabei immer wieder vor Augen führen, daß WEIRD DREAMS nur ein Spiel ist, bevor sie wutentbrannt auf den Computer einschlagen.

Doch weiter im Programm. Hat man es nach einiger Zeit geschafft, die Zuckerwatte-Trommel zu verlassen, ohne alle fünf Leben aufzubrauchen, wird man gleich mit der nächsten Gefahr konfrontiert. Dabei muß ich anmerken, daß man in fast jedem Bild vor eine schwierige Aufgabe gestellt wird. Man braucht folglich viel Zeit und viel Übung, um die ersten zehn Bilder einmal zu durchwandern und noch vielmehr von beidem, um sie auch zu bestehen. Ein



Weird [wuierhd (Bitte schnell aussprechen!)]
I. adj. 1. unheimlich;
2. ulkig, sonderbar;
II. sub. 3. Schicksal.

Vorgeschmack, auf das, was im Laufe des Spieles noch alles kommt, bieten die nächsten drei Bilder. Hier kommt man, sofern man nichts riskiert, mit heiler Haut durch. Gleich nach der Trommel befindet man sich auf einem Jahrmarkt. Eine übergroße Wespe kommt langsam ins Bild und versucht, den armen Kerl zu erstechen. Im nächsten Bild findet man zwar eine Fliegenpatsche, doch ist es mir noch nicht gelungen, die Wespe damit unschädlich zu machen. Es folgt ein Spiegelkabinett. Der linke Ausgang ist der harmlosere, da landet man in der Wüste. Man muß nun einen der vielen durchs Bild fliegenden Fische fangen und später die riesigen Ameisen-Mutationen erschlagen. Dank der ungenauen Steuerung gelingt das aber auch nicht immer.

Geht man rechts aus dem Spiegelkabinett, landet man in einem Englischen Garten. Der hat's aber in sich. Denn dort steht ein Beet mit Rosen, die um sich beißen. Man nehme einen der herumliegenden Stöcke und schlage nun auf die Rosen ein. Sind alle Rosen niedergeknüppelt, geht auch das Beet ein. Doch die Rosen können sich manchmal länger machen, als es recht ist. Wird man gebissen (oder kommt irgendwie anderes ums Leben), bläht sich der Kopf des Alpträumers auf, die Augen verdrehen sich und treten aus den Höhlen hervor. Dazu gibt's einen markanten Schrei. Na ja, man erlebt's oft genug im Spiel. Bislang habe ich aber auch zwei besondere Arten des Sterbens gesehen. Hält man sich im Garten zu lange auf, kommt ein Rasenmäher ins Bild gefahren, der unseren Darsteller überfährt und dessen Einzelteile zusammen mit den flüssigen Überresten hinten wieder hinauswirft. Im Bild rechts daneben wirft ein kleines Mädel einen Fußball herüber, der uns auffrißt und seinen kulinarischen Genuß mit einem Aufstoßen bekundet. Geschmackvoll, nicht?

Bei meinem Test habe ich es geschafft, sage und schreibe zehn Prozent des Spieles zu erreichen (wer weiterkommt, bitte sofort anrufen und erzählen. Ich kann als Gegenleistung gutes Beruhigungsmittel empfehlen). Und auch dazu habe ich schon viel Zeit gebraucht, da ich das Programm nicht wegen seiner Steuerung verreißen wollte. Gut gefallen hat mir die Idee von der Hauptrolle im eigenen Alptraum und die Umsetzung in Bildern.

Das hieraus entstandene Spiel glänzt somit durch Originalität und einen witzigen und teilweise makraben Spielablauf. Wer dies genauso wichtig schätzt wie ich, wird sich an der Steuerung nicht mehr großartig stören.

Peter Braun

WIRKLICHKEIT WIRD



dream [driehm (wieder langsam sprechen)]
I. sub. 1. Traum;
2. Träumerei;
II. uli. 3. träumen

Weird Dreams [wuierhd driehms]:
Ein ASM-Hit, der den Alptraum als Comicstrip präsentiert.

Fotos (4): ST

GLITSCHIGER GILBERT GLIBBERT

Programm: Gilbert (Escape from Drill), **System:** Amiga, Atari ST (getestet), Spectrum, 128, + 3, C-64/128, Amstrad, MSX, **Preis:** Ca. 32 DM (8-Bit-Cass.), ca. 47 DM (8-Bit-Disk), ca. 65 DM (16 Bit), **Hersteller:** Again Again, **Muster von:** 16.

Entweder man mag ihn oder man verabscheut ihn. Auf jeden Fall ist er so ekelerregend wie der kleine Bruder mit der Rotznase und genauso abschreckend wie die Schwiegermutter. Sein Äußeres erinnert den Betrachter stark an eine mutierte Schleimkugel. Die Rede ist von **GILBERT**, dem TV-Star, der nun dank **AGAIN AGAIN** sein Computer-Debüt feiert. Wer den Anblick eines Schleimmonsters, das mit grünen Schleimkugeln „schneuzt", nicht verträgt, sollte vielleicht die Finger von diesem Spiel lassen. Alle anderen mit härterem Magen können hier ein unterhaltsames Spiel bekommen, das oft zum Schmunzeln anregt.

Immerhin gefiel mir die getestete ST-Version so gut, daß ich einen ganzen Vormittag damit verbrachte, das Spiel zu lösen. Bei GILBERT handelt es sich um eine Art Action-Adventure der klassischen Sorte. Man steuert Gilbert, den fernsehsüchtigen Helden vom Planeten Drill, durch eine Menge Screens und muß dabei ein paar wichtige Gegenstände finden. Das kommt daher, weil Gilbert eine eigene Fernsehsendung auf der Erde angeboten wird. Die Drillier von seinem Heimatplaneten wollen das aber verhindern und haben ihm gemeinerweise ein paar wichtige Teile seines Raumschiffes geklaut. Gilbert, dem der Name „Glibbert" viel besser zu Gesicht stehen würde, muß nun in allen Ecken des Planeten herumirren, um diese Teile zu finden. Dabei tut Eile Not, denn in spätestens 24 Stunden muß er seinen Vertrag auf der Erde unterschrieben haben.

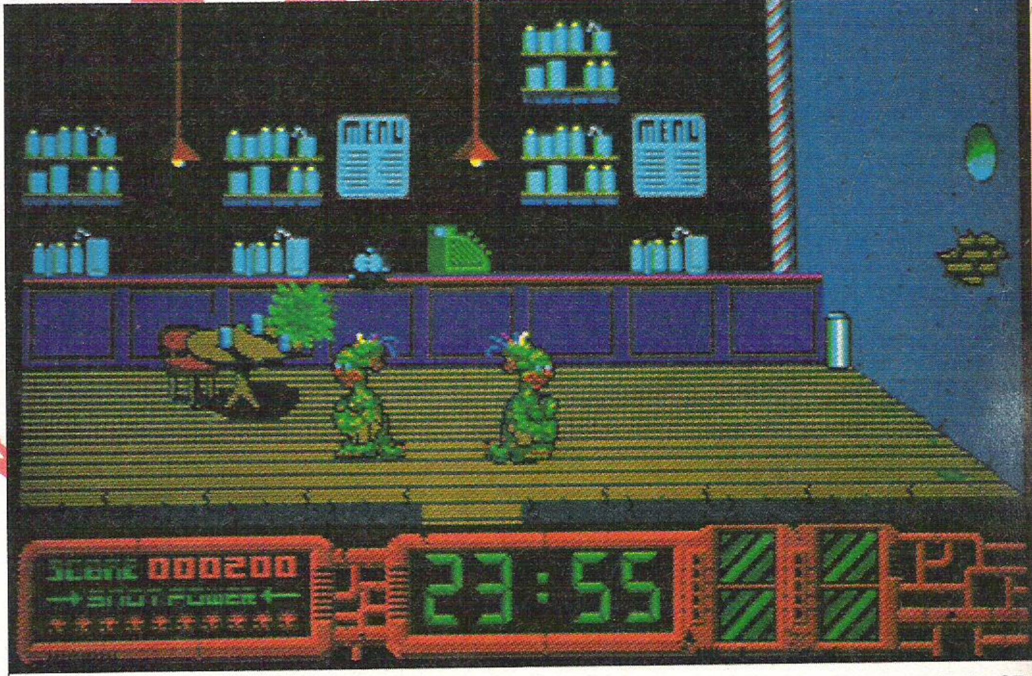
Mit diesem Ziel vor Augen und einer mächtigen Ladung Schleim am bzw. im Körper steuern Sie also Gilbert durch seine schmierige Welt. Gilbert kann seine oft langen Wege per Pedes, in der Luft oder im Wasser zurücklegen, je nachdem, wo er sich gerade befindet. Dabei wird er unterwegs von allen möglichen Wesen belästigt, die ihm alle ein kleines Stück seiner kostbaren Zeit rauben. Glücklicherweise kann Gilbert sich durch ein kurzes und kräftiges Anschneuzen vor den Wesen, die angeflogen oder angekrochen kommen, schützen. Hat er genug „weggeschneuzt", so kommt eine geleeartige Masse herbeigeflogen. Durch Anschneuzen wirft diese Masse gelegentlich Lebensmittel ab, die aufgesammelt werden können. Leider ist die gebotene Vielfalt nicht sehr groß: es gibt entweder Bohnen in Dosen oder Kuchen. Bis zu vier Stück können gleichzeitig aufgesammelt und getragen werden. Bei Bedarf kann Gilbert sie sich einverleiben. Die Bohnen sorgen allerdings für mächtige Blähungen (Gilbert wird kugelrund), was aber den Vorteil hat, daß Gilbert nun eine Zeit lang fliegen kann. Durch den Kuchen kann die Wirkung wieder aufgehoben werden.

Das sind aber eigentlich nur Nebensächlichkeiten. Es geht vielmehr darum, den Planeten abzumarschieren, um die Teile für das Raumschiff zu finden. Weil das aber sehr mühselig ist, sollte sich Gilbert ein paar Tips über die Aufbewahrungsorte holen. Diese bekommt er, wenn er in einer der Milchbars in der City ein Automatenspiel gewonnen hat. Dann gibt's sozusagen ein Spiel im Spiel. Sobald Sie Gilbert zum Automaten gesteuert haben, wechselt das Bild, und Sie sehen den Automatenscreen mit der Aufforderung, Geld einzuwerfen. Nachdem das Markstück in der persönlichen Sparbüchse gelandet ist, werden Sie vor eines der fünf verschiedenen Spiele gestellt. Diese Spiele sind allesamt wahre Klassiker, z.B. Space Invaders, Memory, Greed u.a. Sie machen viel Spaß und sind auch nicht ganz so einfach, wie sie scheinen. Hat man es trotzdem geschafft, so bekommt man endlich den Hinweis, aber gemeinerweise in einer englischen Redewendung, deren Bedeutung man erst erschließen muß. Netter Einfall. Bei einer Niederlage im Spiel ertönt eine Ätschie-Bätsch-Melodie à la *Jack the Nipper*.

Weiterhin muß Gilbert auf seiner Suche immer mal wieder seinen Schneuzvorrat in einer Milchbar auffüllen, damit er sich die lästigen Viecher vom Leibe halten kann. Hier wurde bei der Programmierung aber ein kleiner Fehler gemacht. Die Gegner kommen in so einer großen Anzahl, daß man kaum alle wegschneuzen kann. Diejenigen, die übrigbleiben, kosten bei der Berührung dann wieder Zeit. Aber eigentlich kann man darüber hinwegsehen. Das Spiel macht trotzdem genug Spaß.

Obwohl GILBERT von der Programmierung her keine Meisterleistung ist, kann man das Programm als gelungen bezeichnen. Die Grafik hätte eine Spur detaillierter sein können, aber sie reicht völlig aus. Dafür ist sie eben witzig gemacht, mit einem Schuß „Comic" dazu. Auch die Automatenspiele sind gut gelungen, was Grafik und Geschwindigkeit angeht. Gilberts Animation hätte aber noch ein wenig besser werden können. Ebenso ist die Steuerung noch nicht ganz perfekt. Ich hätte sie mir jedenfalls ein bißchen schneller und direkter gewünscht. Beim Sound gibt's hingegen nichts auszusetzen. Man kann schon vor dem Spiel einstellen, ob man Musik oder nur FX hört. Auf jeden Fall klingt beides gut und passend. Das ist aber alles gar nicht so gewichtig. Hauptsache ist, daß das Spiel Spaß macht und lange motiviert. Die Unterhaltung kommt hier nicht zu kurz, und das macht GILBERT (ESCAPE FROM DRILL) so empfehlenswert. Man kann ja mal 'n Auge zudrücken. *Peter Braun*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Gilbert auf der Suche nach neuen Schleimkugeln. *Foto: ST*



Briefe an die Redaktion

„Feedback“

Hallo, ich habe ein paar Fragen zum Feedback. Wie lange dauert es durchschnittlich, bis man ins Feedback kommt? Nehmt ihr nur die Fragen ins Feedback, von denen ihr glaubt, daß sie auch andere Leser interessieren?...

Dr. Frankenstein

(Anm. d. Red.: Wie lange dauert es durchschnittlich?...ähem...wir haben eigentlich noch nie einen Durchschnitt ausgerechnet...und wie lange? Ehrlich! Wir haben nicht die Spur einer Ahnung! Wir nehmen alle möglichen Fragen ins Feedback, weil nach dem Gesetz der großen Zahl jede einzelne Frage garantiert mehrere Leser interessieren könnte. Schließlich gibt es ja einige: Leser...und Fragen.)

„Kritik“

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit der ersten (!) Ausgabe, und man muß zugeben, daß sich Eure Zeitschrift stark gebessert hat! Doch da sie nun mal nicht jedem 100% gefallen kann (oder doch??), möchte auch ich mal meinen Senf dazugeben! 1. M. A. Bromley – Titelbilder: Nein!!! Zwar gut gemalt, aber a) unpassend, b) viel zu bunt, c)kindisch. 2. Inhalt – Seite: Unübersichtlich wegen der Farbwahl und der Größe der Buchstaben. Malt doch das Inhalt-Zeichen direkt auf 2 Seiten und die Rubriknamen so klein, daß sie selbst mit der Lupe nicht mehr zu sehen sind! (Laßt sie lieber, wie sie früher war!) 3. Feedback: unbedingt kürzen oder Leserbriefe zu verschiedenen (!!) Themen abdrucken, sonst wird's zu langweilig! Bitte nehmt meinen aber noch mit rein!!) 4. Konvertierungsseiten + News: Sind Euch echt 1A gelungen!! 5. Secret Service: Super, aber vermeidet es, Pläne/Tips so riesengroß abzudrucken (macht Platz für neue!). Vorschlag: Siedelt diese Rubrik doch in der Mitte an (zum Rausnehmen)!! 6. Spieletest: a) manchmal zu lang (max. 1 Seite), b) die Überschriften sind oft überflüssig und niveaulos (z. Bsp.: „Schmeiß weg“, „Super“, „Mässig“) Dazu gibt's doch das Bewertungskästchen, oder ???...Bitte laßt doch solche wirklich kindischen (und oft viel zu großen!) Überschriften lieber ganz weg! c) Der Sprachstil Eurer Tester ist wahrlich auch nicht immer von Niveau geprägt. Besonders bei Spielen, die (beinahe) Flops sind, geht Ihr mit Eurer Kritik zu weit und zieht das Spiel zu sehr in den Dreck (oder schmeißt das Spiel gleich, wie so oft, in Euren eh schon überfüllten Mülleimer oder kriegt Kotzkrämpfe (sorry)! Z. Bsp.: Zany „Hanswurst“ Golf/ Ausg. 4/89/s. 50). Auch wenn das Spiel noch so schlecht ist: Solche Tests mögen zwar lustig sein, aber reicht die schlechte Bewertung des Spiels nicht aus??? Wie findet Ihr es denn, wenn jemand mit ähnlichen Sprüchen über Eure Zeitschrift herzieht?? ...

Ein treuer ASM-Leser aus Kaarst 2

(Anm. d. Red.: Zunächst mal „thanx“ für Deine Kritik. Über die Titelmotive kann man sich streiten (nur zu!). Gleiches gilt für die Inhaltsseiten. Feedback: Komisch! Die meisten wollen eigentlich am liebsten ein noch größeres Feedback. Spieletests: Also, die Überschriften bleiben! Ohne Überschriften würde diese Ansammlung von Softwaretests, die sich ASM nennt, nämlich noch unübersichtlicher, und außerdem gibt die Überschrift auf „den ersten Blick“ preis, um was es geht. Das ist natürlich relativ „flach“ im Gegensatz zum Bewertungskästchen, das die Bewertung ja differenziert. Warum übrigens, sollten wir nicht „witzig“ begründen, warum ein Programm „Schrott“ ist (wer über die ASM herziehen will, soll sich hiermit aufgefordert fühlen. Wir wollen auch was zu unserer Unterhaltung haben! Jawoll!).)

„Shareware“

Zunächst das Lob! Eure Zeitschrift ist hyperultraaffenturbogeil. Erstmal was zur Microwelle. Ich finde die Spiele „Twighlight World“ und „Illusion“ super! Aber die gibt's ja nur für den ST. Da haben die Amigas das Nachsehen. Ist es möglich, oder besser, wird es möglich sein, daß diese Spiele für den Amiga umgesetzt werden? Ich bin sicher, daß es auch andere User gibt, die das gutheißen würden. An alle Amiganer: Ihr solltet Euch was schämen. Noch nicht ein einziges gutes Programm ist in der Microwelle für Euer System zu kaufen. Ach ja, noch etwas. Ich bin es langsam leid, im Feedback immer die Briefe zum Thema „Raubkopien“ zu lesen. In diesen Briefen (gähn) steht immer wieder dasselbe drin. Schreiben Euch Eure Leser nichts anderes? Der Brief von S. BUDDE (ASM 9/89) brachte mich auf eine Idee, die überdenkenswert ist. In dem Brief geht es um Eure 8-Punkt-Schrift. Wie wär's, wenn ihr das Feedback und den Secret Service in 7-Punkt-Schrift drucken würdet? Ist das technisch machbar? Antwortet ja nicht wieder mit „nein“... In der Zeitschrift „Esquire“ las ich einen Bericht über „Shareware“. Wo kann man diese beziehen? Laßt doch das Secret-Service-Titelbild weg. Nutzt diesen Platz besser!! Wie sieht es übrigens mit einer Stelle als Redakteur in Eurer Redaktion aus?...

The unfamous TRSE

(Anm. d. Red.: Düster! Düster sieht's aus mit einer Stelle als Redakteur in unserer Redaktion – momentan zumindest. Deine Idee mit der 7-Punkt-Schrift ist bereits seit einigen Jahren für das Feedback verwirklicht. Durch einen 7-Punkt-Secret-Service würde man sich aber wohl kaum durchfinden. Ehrlich: 7 Punkt ist schon verdammt klein und sollte nur für's Feedback vorbehalten bleiben (wenn's denn schon unbedingt sein muß) Shareware kriegt man überall da, wo's Shareware gibt. Das ist jetzt zwar eine unglaublich intelligente Antwort, aber – guck doch mal die Anzeigen durch. Zum Teil bieten Softwareversandhändler Shareware an. Wenn Du's genau wissen willst (je nach System), dann schau doch mal in die Zeitschrift „Public Domain“, die sich mit PD, Shareware und Freeware beschäftigt.)

„Anleitung“

Ich erhielt kürzlich das „Microwellenspiel“ Imperium – Der Auftrag... In Ihrem Test in der ASM 11/88, den ich bei der Auswahl zu Rate zog, war von einer zwanzigseitigen (20!) Anleitung die Rede. Ich erhielt jedoch nur vier (4) Seiten...Ist das ein Lieferfehler oder eine Kürzung?...

Thomas Schulte, Brilon-Messinghausen

(Anm. d. Red.: Weder noch! Wenn uns Autoren ihre Spiele für die Microwelle zuschicken, dann legen sie ihre Anleitung in handschriftlicher oder getippter Form bei. Wir haben diese Anleitung nun setzen lassen, was die 20 Seiten auf nur noch vier zusammenschrumpfen läßt. Der Inhalt ist gleich geblieben.)

REAKTIONEN

Liebe Leser,
Feedback: reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

„Kriegspiel"

Betrifft Stellungnahme zum Brief von Klaus Breuer, Amberg. Im Punkt 6 Ihres Briefes äußern Sie sich zur BPS und schreiben, daß Sie keinen kennen, „der nicht Wirklichkeit von ein paar bunten Punkten auf einem Computermonitor unterscheiden kann", und somit ist die Arbeit der BPS „eine Frechheit". Diese Personen kannte ich – ebenfalls volljährig – bis zu meinem Urlaub ebenfalls nicht, und ich dachte, daß es nirgendwo auch nur einen geben kann, der so etwas verwechseln könnte. Doch auf der Fahrstrecke Hamburg – Harwich steht auf dem Schiff ein Spielautomat, wo der Spieler einen bis an die Zähne bewaffneten Brutalo-Kämpfer steuert, der über ein Soldatenlager herfällt und sich „gegen Panzer, Flugzeuge und andere Soldaten durchsetzen muß" (O-Ton Automaten-Anleitung). Die dargestellte Metzelorgie ist verabscheuungswürdig, denn das Blut spritzt und Gedärme fliegen. Dieser Automat wurde die ganze Überfahrt von 20 9-14-(!)jährigen Kindern umlagert und vor allem durchgehend bespielt. Sie gaben während ihres Spielens Kommentare ab, wie: „Niet ihn um!", „Mach ihn platt!", „Fetz den Russen weg!" etc. und begleiteten den Soundchip des Automaten mit eigenen MP-Geräuschen („Ra-ta-ta-ta") und Schreien!!!
Lieber Klaus Breuer, diese Kinder verwechseln das Computer-Szenrio mit der Realität und halten KRIEG für ein HARMLOSES SPIEL, ganz abgesehen vom Feindbild, das aufgebaut wird. ...Hoffentlich wird sich die BPS in Zukunft stärker um Computerspiele und Spielautomaten kümmern!

Thomas Meyer, Oldenburg

Sehr geehrter Herr Kleimann,

wir beziehen uns auf den Leserbrief Seite 20 oben, Ausgabe 9/89. Die darin enthaltende Behauptung über einen Erpresserbrief ist unwahr. Ebenso wurde der Brief nicht von den BEASTIE BOYS aus Köln abgeschickt, sondern von uns, zwei Schülern, AMIGA-Usern und Originalfanatikern, die unter der Crackerszene im Allgemeinen und den BEASTIE BOYS im besonderen zu leiden haben.
Unser Motiv dieser Aktion war einzig und allein, die Aktivitäten der BEASTIE BOYS zu unterbinden, da wir uns nicht alle 2 Jahre ein neues Computersystem leisten können, für welches auch gute und neue Software erscheint. Wir sind ein Beweis dafür, daß man mit einem durchschnittlichen Taschengeld und ohne Raubkopien nicht an Softwaremangel zugrunde gehen muß.
Wir haben die Hauptschüler nur herabgesetzt, um den BEASTIE BOYS zu schaden, rechneten aber nicht damit, daß diese diskriminierenden Aussagen abgedruckt würden.
Die einzige wahre Kritik dieses Briefes bezieht sich auf den Menace-Test.
Nachdem wir jedoch die Stellungnahme gelesen hatten, bekamen wir doch kalte Füße, da wir niemals gedacht hätten, daß der Text dermaßen harte Reaktionen hervorrufen könnte. Ebenso entschuldigen wir uns hiermit förmlich für die entgleisende Wortwahl.

Wir bitten um die Nachsicht von Herrn Kleimann, obwohl dies nach den vorhandenen Tatsachen nicht zu erwarten stünde.

Wir würden uns öffentlich dazu bekennen, fürchten jedoch Repressalien von Seiten der BEASTIE BOYS.

Zwei AMIGA-User

(Anm. d. Red.: Daß dem obengenannten Brief genau das zugrunde liegt, was die beiden „Amiga-User" jetzt als Motiv angeben, haben wir uns schon gedacht. Dies war auch der Grund dafür, daß einige bei uns in der Redaktion diesen Brief damals überhaupt nicht abdrucken wollten. Allerdings war die Mehrheit dafür. Euch sollten die vielen erbosten Reaktionen, die auf Euren Brief hier eingegangen sind, WER IMMER IHR AUCH SEID, eigentlich nicht wundern. Wie kurzsichtig aber von Euch, zu denken, mit einem Brief an die ASM-Redaktion, der NICHT abgedruckt würde, den Beasty Boys oder irgendwem außer Euch selbst schaden zu können. Was soll das??? Glaubt Ihr eigendlich, daß wir uns so einfach vor Euren Karren spannen lassen??? Erst denken!)

Hallo Leute !

Als wir – BEASTIE BOYS (die echten !!!) in der letzten Ausgabe der ASM (9/89) den angeblich von uns geschriebenen Brief vorfanden, haben wir uns alle sehr "gefreut"! Einige Idioten fanden es anscheinend lustig, einen solchen Brief unter unseren Namen zu schreiben.
Wir wissen nicht, was sie mit diesem Brief bezwecken wollten, denn wir haben mit diesem arroganten Schwachsinn nichts zu tun.

Wir hoffen, daß Ihr diesen kurzen Brief in der nächsten Ausgabe abdruckt, da durch den anderen Brief unserem Ruf zweifelsohne geschadet wurde!
Zum Schluß möchten wir noch sagen, daß man derartige Briefe nicht abdrucken sollte, da Ihr nicht feststellen könnt, ob er von den Leuten kommt, von denen er unterschrieben ist!

Best regards from

BEASTIE BOYS (the real) !

(Anm. d. Red: Diesen Brief drucken wir nur der Vollständigkeit halber ab, und um die Sache abzuschließen. Da wir allen Lesern die Möglichkeit geben wollen, auch solche Stellungnahmen zu lesen, die nicht namentlich unterzeichnet sind bzw. Meinungsäußerungen auch ohne Veröffentlichung des Namens unserer Meinung nach im Feedback erscheinen sollen, ist es klar, daß derartige gewollte oder ungewollte „Verwechslungen" vorkommen können. Was wir nicht wollen: Daß Privatfehden irgendwelcher Leute das ASM-Feedback füllen.)

„Blick in die Zukunft"

Betrifft: Brief von Michael Schmidt aus Wedemark (ASM 9/89 S. 19), oder: Die ältere Generation/Blick in die Zukunft.
Zugegeben, das Schreiben von Herrn Schmidt ist doch recht provokativ. Ich gehöre ebenfalls der etwas älteren Computergeneration an. Allerdings zu behaupten, das permanente Geheule der Jugendlichen aufgrund des fehlenden Geldes sei ein Hinweis für eine echte „Sucht", die später dazu führt, daß fast das gesamte Geld für Software herausgeschleudert wird, ist einfach schwachsinnig.
„Computerspielen" gehört in die Jugendzeit wie die Pubertät. Als Schüler hat man doch sehr, sehr viel Freizeit, der man später noch nachtrauern wird (verlaßt Euch darauf!). Nach diversen Hausaufgaben, welche man oft im „Husch-Husch-Verfahren" erledigt, steht bei vielen nur noch eines auf dem Programm: Spielen-Spielen-Spielen. Entweder man sitzt allein im Zimmer und entspannt sich bei einem kleinen Game, während man Mama vorher erzählt hat, was man noch alles für die Schule tun müsse (klappt auch – solange die Zensuren stimmen), oder hetzt schnell zu Freunden, um den neuesten „Stoff" auszuprobieren. Rückblickend glaube ich manchmal, es muß irgendwie ein spezielles Hormon geben, das vor allem Jungen irgendwie „spielgeil" macht.
Schließlich verläßt das Bübchen oder Mädelein die Schule und stellt spätestens dann fest, daß es in der Freizeit noch ganz andere tolle Sachen zu erleben gilt: Führerschein, Auto, Arbeitsplatzsuche. Nebenbei gibt es ja noch das andere Geschlecht (Waaaahhnsinn, äh, wieviel Speicherplatz?), das einen sicherlich nicht gerne dauernd vor dem Computer sitzen sieht...Und plötzlich liegt man(n) im Dienst des Vaterlandes im Schlamm. Natürlich wird auch in der Kaserne gerne gespielt. Dort kann man die vielen Dinge live miterleben, die man am Abend zuvor mit den Kameraden auf der Stube noch gespielt hat (WOW...?). Spätestens hier schleichen sich vom schlechten Gewissen getrieben die ersten Originale in die Spielebox ein (Abt.: Wohin mit dem Wehrsold?). Und dann? Ja, dann liegt irgendwann viel, viel Geld auf dem Konto, das man für noch mehr Games verpulvern könnte. Aber was ist das? Dafür muß man auch etwas tun, nämlich arbeiten!!!! Wenn man abends zwischen 18 und 19 Uhr nach Hause kommt, warten andere Sachen auf jemanden. Familie, Freunde, Zukunftsplanung oder einfach nur Ausruhen bestimmen den Abend. Hat man schließlich Lust auf ein Spielchen, kauft man sich welche, die anspruchsvoll sind und langfristige Motivation bieten, auch für andere Familienmitglieder (Wintergames, Adventures etc.). In diesem Punkt stimme ich Herrn Schmidt zu. Da steht nun der fast verwaiste Computer, der schon so vieles erlebt hat, wie ein Zeuge aus einer vergangenen Zeit, die man manchmal zurückrufen möchte. Aber er wird nicht lange allein sein, denn die nächste Generation naht schon! Noch liegt sie im Kinderwagen oder macht die ersten Gehübungen, aber in 8-10 Jahren wird sie wissen, wie ein Computer funktioniert. Zwar könnte es sich dann um ein etwas älteres Modell handeln, was ich beim AMIGA oder ST allerdings nicht glaube, aber da liegt ja noch Papas Original-Software! Und wenn es auf dem Markt neue, interessante Spiele gibt, muß man halt Vati überzeugen – er besitzt ja das Geld.
Für die jetzige Elterngeneration der 10 bis 18jährigen ist der Computer fast immer ein unbekanntes Wesen, das man lieber den „Kleinen" überläßt. Aber die ersten dieser „Spielkinder" haben bereits selbst Nachwuchs, deren Computerwelt sie bald sehr gut verstehen werden. Und Raubkopien? Das Problem stirbt wohl selbst dann nicht aus. Aber mit Eltern, die wissen, was ihre Teenies dort fabrizieren, sind wir der Lösung des Problems schon einen Schritt näher gekommen.
Sicher, Ausnahmen bestätigen die Regel, aber vielleicht regt mein Brief, wenn Sie ihn veröffentlichen würden, so manchen Leser zum Nachdenken über seine eigene Zukunft an. Jugendliche, die immer nur in den Tag hineinleben, ohne mal nachzudenken, was morgen kommen könnte – davon haben wir schon genug Erwachsene.

Lars Walther, Bad Nenndorf

„Moralischer Nussknacker"

Betrifft: Brief von Wolfgang Strobel, „Originale angenehm". Lieber Wolf, wenn Du Bundesfinanzminister werden würdest, wäre unsere Bundesrepublik schnell den Hang runter. Als ich Deinen Brief las, sind mir die Tränen gekommen...vor lauter Lachen, wohlgemerkt. Aha, „Cracker" ist er also, wie interessant. Nachdem er Herrn von und zu, auf und ab Gravenreuth so richtig gelobt hat, schnappt er über. Also, erstmal weg mit den Drei-Mark-Beilagen, dann rein mit den Spielen in jede Aldi-Filiale und ein Preisschild mit dem Aufdruck DM 20,-- an jedes, womöglich auch an die 16-Bitter (hört, hört!). Natürlich ist das ein Erfolg, aber nicht für die Software-Firmen. Abgesehen davon, daß ich den Preis gar nicht soo schlecht finde, halte ich Deinen Vorschlag für fiktive, pubertäre Träumerei, die wohl kaum zu verwirklichen ist. Und wie oft Du Deine Originale spielst, ist mir völlig schnuppe. Und ein Raubkopierer hat seine Spiele nicht „nur zum Tauschen", wie Du behauptest, sondern in unserer schnellebigen Zeit spielt man nicht nur immer ein Spiel im Monat, das wäre fad. Kurz: Träum weiter...
...„Kiddy Carson of the Scrapers": Gar nicht mal so schlecht, Alter...- Die Anmerkung des Briefes hat



mich zu Tränen gerührt. Die Redaktion, Dein moralischer Nussknakker.
Der Brief des „Bloehde Onkel'z Furz-Club" war sehr aufschlußreich. Jaaaaaaaaaaa, solche Briefe sind etwas Besonderes...

Terminator

„Für dumm verkauft?"

Ich finde, daß Ihr die beste Zeitschrift seit, die es überhaupt gibt. Ihr solltet aber nicht versuchen, Eure Leser für dumm zu verkaufen. So macht Ihr groß Werbung, daß Ihr jetzt mehr Seiten habt, doch habe ich festgestellt, daß Ihr das Feedback um einige Seiten verlängert habt. Genauso den Kleinanzeigenteil und die Werbeseiten. Insgesamt wurden die Informationsseiten (Spieletests...) um zwei Seiten verkürzt. Ich glaube nicht, daß ihr mehr informiert als in den letzten Ausgaben (oder ist Werbung gleich Information, die neutral ist ????). Trotzdem seit Ihr, bleibt es auch hoffentlich noch viele Jahre, das Beste, was es auf dem DEUTSCHEN Software-Computerzeitschriftenmarkt gibt. Euer Sprachstil ist super. Ich habe ASM meinem Deutschlehrer vorgelegt, seitdem liest er nur noch ASM (sogar wenn wir Klassenarbeiten schreiben!). Das beweist eindeutig, daß Euer Sprachstil voll in Ordnung ist. Mein Zeichenlehrer ist von den tollen Postern und dem Titelcover begeistert. Er meint immer, daß wir auch so toll zeichnen sollen, wie Euer Chefgrafiker. Bei mir in der Klasse lesen 85% ASM. Dies spricht eindeutig für die Beliebtheit von ASM...

Robert Schneider, Ravensburg

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deinen Brief. Uns freut's natürlich immer zu hören, daß ASM beliebt und vielgelesen ist. Wir versuchen nicht, unsere Leser für dumm zu verkaufen. Die Länge der einzelnen Rubriken (auch Feedback) schwankt von Ausgabe zu Ausgabe. Da jedoch viele ein längeres Feedback verlangt haben, haben wir die zusätzlichen Seiten nicht für Blickpunkte, sondern eben für Feedback verwendet. Bei den Kleinanzeigen kommt es natürlich auch immer darauf an, wieviele uns vorliegen (wenn's mehr ist, müssen wir hier eben ein paar Seiten „opfern"). Werbung ist auch Information, aber es liegt in der Natur der Sache, daß sie nicht neutral ist. Daß Euer Deutschlehrer ASM liest, ist kein BEWEIS dafür, daß unser Sprachstil „voll in Ordnung" ist. Wir hegen da ganz andere Befürchtungen... Herzliche Grüße unbekannterweise sowohl an den Deutsch-als auch an den Kunstlehrer!)

„Auffallen um jeden Preis"

Betr. Leserbrief der „Beasty Boys", Ausgabe 9/89 S. 20. Auffallen um jeden Preis, anscheinend ist dies Euer oberstes Ziel, anders kann ich mir Euren ...Brief nicht erklären. Vielleicht seit ihr ja einige von den Leuten, die alles, was gut und erfolgreich ist, in den Schmutz ziehen müssen, nur um (mehr oder minder) aufzufallen...Und nun noch etwas zu dem Leserbrief von Stefan Jahnel (Ausgabe 6+7/89): Hey Stefan. Da sich ja bereits die Neo-Nazis unter den Programmierern an die Arbeit gemacht haben und Machwerke wie XXXXXXXXXXXX (leider) dabei herauskamen und Du diese Programme verteidigst, möchte ich gerne wissen, wie Du reagieren würdest, wenn einige Anarchos in der Szene einen „Anti-Nazi-Test" programmieren würden. Dann wäre wahrscheinlich bei Dir und deinesgleichen das Geschrei groß, in diesem oh so grausamen Staate würden immer mehr Menschen wegen ihrer politischen Meinung verachtet (so wie Ihr Ausländer in Euren faschistischen Parolen und Eurer Nazi-Ware verachtet).
Ich bin zwar kein notorischer Nörgler, der Leser- und Beschwerdebriefe aus Langeweile verschickt..., aber diese „Leserbriefe" waren meiner Meinung nach für (fast?) jeden User oder Leser der ASM ein Schlag ins Gesicht.
Ich denke, daß mit allen Mitteln versucht werden sollte, jegliche Politik (vor allem rechtsradikale) aus den Diskettenboxen fernzuhalten. Werft braune Programme (nebst Autor) in jenes „stille Örtchen", das sich für so etwas am besten eignet! Ich hoffe, daß mit diesem Brief (falls er veröffentlicht wird) die Diskussion über „braune Software" etwas mehr in Gang gesetzt wird und vielleicht einige Kids, User usw. in Zukunft genauer darauf achten, was auf ihre Disketten gerät.

Durin the Dwarf from Xevious

„Videospielclub"

Ich möchte auf diesem Weg alle Konsolen-Freaks vor dem Videospielclub COBRA warnen: Ihr erhaltet für Euren Beitrag von 60 DM keine Gegenleistung. Ich habe im Juni 89 den Jahresbeitrag geleistet und trotz zweimaliger Aufforderung meinerseits keine Antwort bekommen (11.8.89)...

Fritz Hien, Neu-Esting

(Anm. d. Red.: Wir haben bisher noch keine Beschwerden über den COBRA-Club gehört, können also nicht beurteilen, ob die „Warnung" gerechtfertigt ist. Wer weiß mehr oder kann uns von seinen Erfahrungen berichten?)

„Problem"

Ich als eifriger Amiga-User habe ein Problem: Kann man ein Autoradio an den Amiga anschließen, um damit Satellitenfernsehen zu empfangen? Noch eine Frage: Der Aufkleber, der sich auf der Frontscheibe meines Monitors befindet, geht mit Wasser und Seife nicht runter (ich habe es übrigens auch schon mit einem Spachtel probiert, doch umsonst). Wie kann ich ihn entfernen? Ich bitte um Veröffentlichung dieses Briefes, den ich sicher auch im Interesse vieler anderer Amiga-User geschrieben habe, die ähnliche Probleme haben.

Sepperl

(Anm. d. Red.: Unser Expertenteam hat für derart schwierige Probleme immer ein offenes Ohr, lieber Sepperl, und sich deshalb einen halben Tag lang ausgiebig mit den Recherchen zu Deinen, zugeben fast überlebenswichtigen Fragen beschäftigt. Zu Deiner ersten Frage: Im Prinzip ja. Allerdings kann man die automatische Antenne des Autoradios dann nur mit einer Turbo-Maus ansteuern, und man braucht mindestens ein Autoradio mit einer 20 MB-Festplatte, um die Satellitensendefrequenzen speichern zu können. Leider kommen Leute mit Kickstart 1.0 und 1.2 nicht in den Genuß ruckelfreier Satellitenübertragungen. Schade! Zweitens: Es mit einer Spachtel zu probieren ist zwar umsonst, aber nicht vergebens. Wir empfehlen den zusätzlichen Einsatz a) einer Heißluftpistole, b) eines Bügeleisens, c) eines Glasschneiders. Merke: Schneider sind auch Leute, und was für welche!)

Betr.: Leserbrief von S. Jahnel aus Ausgabe 7/8 '89

Lieber Stefan!

Du hast Recht, es ist schon ein herrausragendes Merkmal unseres angeblich freisten Rechtsstaates, daß man noch nicht mal die Spiele spielen darf, die man will. OK, außer Dir hat das noch niemand behauptet aber was tut das schon zur Sache. Schließlich geht es Dir ja darum, die Grundrechte eines jeden zu verteidigen. Außer natürlich er hetzt gegen Kriegspiele, Spiele also, die die gegenseitige Tötung von Menschen im Namen von übergeordeneten Interressen rechtfertigen (hier scheint die Bezeichnung "Spiel" besonders angebracht).
Du mußt aber auch verstehen, daß es an "Nazi-Software" sowenig zu kritisieren gibt, daß die Redaktionen einfach darauf angewiesen sind, voneinander abzuschreiben.
Ich schließe mich Deiner Meinung an, ich finde es auch auch total bewundernswert, daß es noch Leute gibt, die anstatt mit Ihrem Können Geld zu verdienen (wie Du ja schreibst), einfach nur aus ideellen Gründen Software schreiben und verbreiten.
Software, die nur versucht eine Ideologie zu verbreiten, in deren Namen einmal Millionen von Menschen (auch Du hättest durch Zufall einer von Ihnen sein können, wärst Du älter) ermordet worden sind.
Auch ich fordere ordentliche Testberichte, schließlich muß man ja auf dem laufenden bleiben, wo am realistischsten gemordet wird, wo am deutlichsten Minderheiten diskriminiert werden und besonders wichtig: der Sound, die Schmerzensschreie müssen richtig rüberkommen...
Dadurch ist es ja endlich für User wie Dich möglich an Spitzenspiele zu kommen ohne Geld zu bezahlen (auch das schreibst Du selbst). Und das ist ja das allerwichtigste...

Marc Weißenborn









NICHTS ZU TUN MIT POLITIK

Als ich im Feedback der ASM 9/89 den Brief von den/der/das "HAWKS" gelesen hatte,dachte ich,meine Augen würden versagen.So etwas habe ich in meinem ganzen Leben noch nicht gelesen.Ich finde es ist schon fast ein Verbrechen,zu behaupten,daß ein 14 jähriger nichts mit Politik zu tun hat. Ich bin selber 14Jahre alt,beschäftige mich aber doch mit Politik.
Klar,ich interessiere mich auch für Spiele,Demos und ähnliches am Computer,aber muß das bedeuten,daß ich alles andere an mir vorbeigehen lassen muß?
Wenn ich auf meinem Computer sehe,wie Türken und Juden brutal "abgeschlachtet" (Entschuldigung) werden,dann kann ich nicht ruhig bleiben.Ich beschäftige mich schon seit einiger Zeit mit diesem Thema und kenne auch noch viele andere Leute,die das auch tun.
Warum auch nicht?Wenn ich mich jetzt nicht damit auseinander setze,wann sonst?Warum soll sich ein 14 jähriger nicht genau so mit Politik beschäftigen wie 20 järige?!
Denn wenn sie es nicht tun,laufen sie doch Gefahr,genau so gleichgültig zu denken,wie die Mitglieder der"Nationalen-Front".
Genau,zu dem Brief dieser Vereinigung wollte ich auch noch etwas sagen.
Wie kann man nur die Verbreitung solcher Software unterstützen? Das wird mir ein ewiges Rätsel bleiben.Habt Ihr denn wirklich gar nichts gelernt.Ich kann mir vorstellen,daß sich in diesen Spielen und Programmen Eure Traumwelt spiegelt,die Ihr,Gott sie Dank,nur auf dem Computer erleben könnt.

So,das war alles.Ich hoffe,daß dieser Brief abgedruckt wird und daß gewisse Leute dazu Stellung nehmen.

USC

„Tschüß ASM"

Tschüß ASM. Ach, die Redakteure geruhen doch weiterzulesen? Merkwürdig, ich gehöre doch eigentlich nicht zu den Leuten, die:
1. Eure Postfachnummer für BBs (besonders bevorzugt) kennen.
2. Manfred alljährlich 50 Mark zu Weihnachten schicken.
3. veränderten Zeichensatz oder Desktop-Publishing-Programme für ihre Briefe verwenden und/oder Zeichnungen (mehr oder weniger gut gelungen) beifügen.
4. ein ASM-Abo besitzen, das wahrscheinlich eh später als normal ankommt.
5. zu der Computer-Besitzer-Minderheit der Frauen gehören.
6. sich die Mühe machen, einen Reim zu dichten (Hänschen klein, ging...)
7. ihren 16. Brief schreiben.
8. die vulgäre Beleidigung (entnommen dem Buch: 1001 Beleidigungen, um in die ASM zu kommen) verwenden; beginnend bei A wie Ars... über S wie Sch... zu Z wie Zitrone.
9. mit einer Sensation aufwarten und so in Euer Feedback kommen.

Ich kann ja die Leute verstehen, die keine Lust haben, für Euren Abfalleimer oder Eure Briefmarkensammler in der Redaktion zu schreiben. Da wundert es mich nicht mehr, daß nicht mein Brief, sondern der von Gabi Herzog in 9/89 abgedruckt wurde. Obwohl ich meinen schon kurz nach Erscheinen von ASM 4/89 abgeschickt hatte und er das gleiche Thema anschnitt, wobei er meiner Meinung nach noch ein bißchen informativer war. „Anfang der 70er" – so genau wollte ich es ja nun auch nicht wissen. Also – D&D-1974, Traveller (SF-Rollenspiel)-1977. Ich bin ehrlich gesagt nicht dafür, eine Rollenspielecke einzurichten (zur Buch-oder Strickecke ist es dann nicht mehr weit), da die Fachzeitschriften informativer und meistens aktueller sind, da deren Herausgeber in der Regel einem Verlag, der Rollenspiele produziert, angehören. Gegen eine Extra-Abteilung für Computer-Rollenspiele wäre ich natürlich nicht. Mit der sicheren Gewißheit, daß mein Brief eh nicht abgedruckt wird, hör'ich doch lieber auf. Wenig Grüße.

Peter Seifert, Hannover

(Anm. d. Red.: Tja, Peter, Du gehörst nach eigenen Angaben zu keiner der von Dir aufgezählten Gruppen, hast aber wohlweislich die aufzuzählen vergessen (?), in die Du Dich mit Deinem Brief nahtlos einreihst. Na? – Wenn man Deinen Brief genauer betrachtet, sind's sogar zwei. Die zweite Gruppe, auf die wir hier anspielen, sind die der „beleidigten Leberwürste", die sauer sind, weil nicht ihr Brief, sondern der von-wem-auch-immer abgedruckt wurde. Dieses Motiv wird dann meist noch mit mindestens einem der von Dir ebenso scharfsinnig wie nett dargestellten BBs garniert, und schwupps, schon ist der Brief im Feedback. Einen netten Gruß von der Leserbrieftante, in der „sicheren Gewißheit", daß auch diese Anmerkung der Redaktion wieder falsch aufgefaßt werden wird.)

„Diskussion über extremistische Software"

Da ich regelmäßiger Leser Ihrer Zeitung bin, verfolge ich auch die Feedbacks und möchte hiermit einen Beitrag zu dieser Diskussion liefern. Zunächst einmal muß ich mich über die verbalen Entgleisungen einiger Schreiber wundern. Diese Tatsache ist eigentlich sehr traurig, da sich eine faire Diskussion über dieses Thema entwickeln sollte. Anscheinend scheint es aber immer mehr in Mode zu kommen, mangelnde Diskussionsfähigkeit durch Beleidigungen jeder Art zu tarnen. (Ich nehme Bezug auf die Verfasser des Briefes, der Hauptschüler zum Ziel über Beleidigungen macht. Ein Gruß an die Verfasser: Eure „bescheidene" Wortwahl läßt darauf schließen, daß Euch jeder Vorschüler schwindelig reden kann. Ein größeres Armutszeugnis konntet Ihr Euch wirklich nicht ausstellen.)
Nun aber zum eigentlichen Thema: Auf meinem 1. Computer, einem C64, habe ich ein extremistisches Spiel kennengelernt. Inzwischen besitze ich einen Amiga, und obwohl ich den Computer mehr für Anwendungen als für Spiele benutze, möchte ich mich als „Kenner der Spiele-Szene" bezeichnen. Trotz allem ist mir für den Amiga noch kein extremistisches Programm bekannt. Bei dem mir bekannten Spiel XXXXXXXXX (oder dem identischen XXXXXXXXXXX) könnte man dem Programmierer unter Umständen den Tatbestand der Volksverhetzung zur Last legen. Hier drängt sich aber die Frage auf, ob mit einem solchen Programm tatsächlich „verhetzt" werden kann. Es muß erörtert werden, wie weit diese Programme oder ob sie überhaupt zur Meinungsbildung beitragen. Ich habe diese Spiele nur zweimal durchgespielt, da sie sowieso nicht ansprechend programmiert sind, aber seither keine Antipathie gegen Juden oder Christen verspürt, noch einen vergast oder gekreuzigt. Man tötet auch keine Russen oder erschießt mutmaßliche Drogenhändler, weil es Games mit solchen Inhalten gibt. Um ins Extrem zu gehen: Ich verspüre genausowenig den Drang, eine Reederei zu gründen, wie jeder andere, obwohl ich „Ports of Call" spiele. Die Vermutung, daß sich ein halbweg normaler Mensch in seinem Denken oder Handeln durch ein Computerspiel beeinflussen läßt, halte ich für abwegig. In diesem Fall müßte man auch Witze verbieten, deren Inhalt die Meinung eines Hörers über eine bestimmte Personengruppe negativ beeinflussen könnte (Kohl-Witze, Ostfriesenwitze,...). Das soll keineswegs andeuten, daß ich extremistische Software befürworte. Um extremistische Software aber generell abzulehnen, müßte ich mehrere Programme dieser Art kennen; ebenso geht es bestimmt vielen anderen Lesern Ihres Magazins. Ich möchte mir aufgrund meiner Rechte in diesem Land meine Meinung über dieses Thema selbst bilden, was nur möglich ist, wenn man ausreichend informiert ist. Ich akzeptiere zwar Ihren Standpunkt, extremistische Software im ASM nicht anzupreisen, oder für diese Spiele einen Ihrer (übrigens guten) Spieletests herzugeben, aber eine objektive Untersuchung dieser Programme würde zweifellos dazu beitragen, sich selbst seine Meinung darüber zu bilden. Es wäre hinfällig, den Hersteller des Programms anzugeben, da sich der bestimmt nicht dazu bekennen würde und da die Spiele nicht zum Verkauf angeboten werden. Sollte ASM sich tatsächlich durch Tests mit diesem Thema befassen, so würde das sicherlich mehr zu einer ernsthaften Diskussion über das Thema und zur persönlichen Meinungsbildung beitragen als eine generelle Verurteilung dieser Programme. Auch für den Fall, daß Tests für die Redaktion der ASM nicht in Frage kommen, freue ich mich auf Stellungnahmen zu meinem Brief im Feedback, da ich einer anständig geführten Diskussion bestimmt nicht aus dem Weg gehe.

Dr.F.J.

(Anm. d. Red.: Weder die Wortwahl noch die technische Qualität eines Programmes ändern etwas an den „Inhalten". Dies gilt sowohl für Ihren Brief (Dr. ?) wie auch für extremistische Software. Sie fordern mehr oder weniger unverhohlen den Test von extremistischer Software in der ASM. Darüber kann auch Ihr Schreibstil und Ihre Argumentation nicht hinwegtäuschen. Unserer Weigerung, extremistische Software zu testen, liegt die Achtung der Menschenwürde zugrunde, nicht die Absicht „objektive Meinungsbildung" (gibt es das denn?) zu verhindern. Übrigens gibt es auch tatsächlich Witze, in denen die Menschenwürde mit Füßen getreten wird. Das Beispiel der Kohl-Witze und Ostfriesenwitze soll hier wohl der Verharmlosung dienen. Was die Beeinflussung einer „persönlichen Meinung" angeht, so wird diese wohl durch alles beeinflußt, was man aufnimmt. Welche Inhalte dabei zum Tragen kommen, hängt nicht wenig vom bereits vorhandenen Bezugs- und Wertesystem ab. Beispiel: „Selektives Lesen". Man neigt dazu, nur das Gelesene zu behalten, was sich in das eigene Wertesystem gut einpassen läßt und dieses bestätigt. Ein weiterer Mechanismus ist der, daß die Glaubwürdigkeit einer Botschaft mit der Anzahl der Wiederholungen steigt (denken Sie mal an die Werbung!). Eine derartige Beeinflussung ist sehr subtil und wird von den Betroffenen oftmals noch nicht einmal bewußt wahrgenommen. Glauben Sie, daß jemand frei davon ist?)

Tronic-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort"Feedback"

Die Titelbilder sind Mist.Die Comics sind Mist.Die Leserbriefe sind Mist.Die Fotos sind Mist.Der Text ist Mist.Das Papier ist Mist.Der Druck ist Mist.Aber sonst finde ich ASM ganz ausgezeichnet.

Delta Dart

(Anm.d.R.: Wir sind ganz hin und weg ... bei dieser differenzierten Kritik ...!)



R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC 5¼
688 Attack Submarine			88.90
A.P.B.	53.90	53.90	
African Raiders 89*	53.90	53.90	53.90
American Icehockey	69.90	69.90	69.90
American Indoor Soccer*			69.90
Archipelagos	73.90	73.90	87.90
Baal	54.90	34.90	
Balance of Power*	76.90	82.90	76.90
Balance of Power 1990	69.90	76.90	69.90
Ballistix	54.90	54.90	
Bard's Tale 1*	77.90	77.90	77.90
Bard's Tale 2	69.90		69.90
Battlehawks 1942*	59.90	59.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Beam	73.90	58.90	
Billiard Sim. DT.	43.90		65.90
Bio Challenge	65.90	65.90	
Bismarck	76.90	73.90	
Börsenfieber			77.90
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	76.90	76.90	76.90
Captain Blood*	43.90	61.90	61.90
Chessmaster 2000*	77.90		77.90
Chessmaster 2100			73.90
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*			88.90
Corruption	77.90	72.90	72.90
Cosmic Pirate	76.90	58.90	
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	73.90
D.T.Olympic Challenge	77.90	58.90	59.90
Dakar 89		43.90	58.90
Dark Castle	69.90	66.90	72.90
Demons Winter		69.90	69.90
Double Dragon	58.90	43.90	58.90
Dragon Ninja	77.90	58.90	
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
Elite	73.90	73.90	76.90
Emmanuelle*	53.90	43.90	53.90
Espionage	58.90	58.90	58.90
Expansion Kit f. Footb. Man. 2	39.90	39.90	39.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA Version			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	63.90	63.90	
F-19 Stealth Fighter*			129.90
F.O.F.T.	87.90	89.90	
Firebrigade	82.90		82.90
Fish	73.90	77.90	73.90
Flight Simulator 2	101.90	101.90	
Flight Simulator 3*	129.90		
Football Manager 2	57.90	57.90	57.90
Forgotten Worlds	54.90	54.90	
Fugger	53.90	53.90	
Galactic Conqueror	69.90	54.90	69.90
Galdregons Domain	54.90	54.90	
Goldrush*	76.90	76.90	87.90
Grand Prix Circuit*	77.90		69.90
Hanse	72.90		77.90
Hereos of the Lance	69.90	69.90	69.90
Hillsfar*			76.90
Hostages*	65.90	65.90	65.90
Indiana Jones T. Last Cruscade	57.90	57.90	
International Karate Plus	76.90	58.90	76.90
Iron Tracker	53.90	53.90	
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90
Jet*		101.90	122.90
Jug	54.90	54.90	
Kennedy Approach	73.90	73.90	
Kick Off	44.90	41.90	
Kings Quest 3er Pack*	76.90	76.90	76.90
Kings Quest 4*		89.90	107.90
Kult*	58.90	58.90	58.90
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Legend Of The Sword	77.90	72.90	77.90
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2*		87.90	87.90
Leonardo	53.90	53.90	
Lizens zum Töten*	53.90	53.90	69.90
Lombard Rac Rallye*	73.90	73.90	73.90
Lords Of The Rising Sun	87.90		
Manhunter Ny*	87.90	87.90	87.90
Marble Madness	59.90	77.90	69.90
Microprose Soccer	73.90	73.90	
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90
Motor Massacre	58.90	58.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Night Raider		58.90	59.90
Off Shore Warrior	66.90	51.90	51.90
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	65.90	43.90	58.90

	Amiga	AtariST	PC 5¼
Out Run*	28.90	28.90	69.90
Police Quest*	76.90	58.90	58.90
Police Quest 2*		76.90	76.90
Populus Data Disk	39.90	39.90	
Populous	69.90	69.90	
Precious Metal	77.90	62.90	
Psion Chess		73.90	73.90
Purple Saturn Day*	43.90	43.90	65.90
Quest For Time Bird	73.90	73.90	73.90
R-Type	76.90	58.90	
Red Heat	77.90	63.90	
Red Lightning		87.90	87.90
Red Storm Rising*			107.90
Rick Dangerous	72.90	72.90	
Run The Gauntlet	77.90	58.90	
Running Man	73.90	73.90	77.90
RVF Honda	73.90	72.90	
Savage	73.90	73.90	73.90
Sentinel Worlds			69.90
Silkworm	57.90	57.90	
Silpheed*			87.90
Skweek*	51.90	51.90	51.90
Sleeping Gods Lie	72.90	72.90	
Sommer Olympiade 88	58.90	58.90	77.90
Space Quest 1*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 3*		87.90	77.90
Spherical	59.90	59.90	
Star Trek EGA+AT			77.90
Starflight*			69.90
Super Quintett	61.90	61.90	
Tank Attack (CDS)	73.90	73.90	
Teenage Queen*	43.90	43.90	53.90
Test Drive*	77.90	77.90	
Test Drive 2	77.90		77.90
Test Drive SC. California	35.90		42.90
Test Drive SC. Super Car	35.90		42.90
Thunderblade	66.90	51.90	
Titan*	69.90	54.90	69.90
Universal Military Simulator	73.90	73.90	77.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	66.90
War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wec Le Mans	77.90	58.90	
Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
Winter Olympiad 88		58.90	76.90
World Games*	61.90		73.90
Xybots	62.90	62.90	
Yuppies Revenge	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	69.90	69.90	69.90

*Auch für PC 3½" erhältlich.

DMP 2160
Epson-kompatible
160 Z/Sec. nur **298.-**

Spiele für CPC

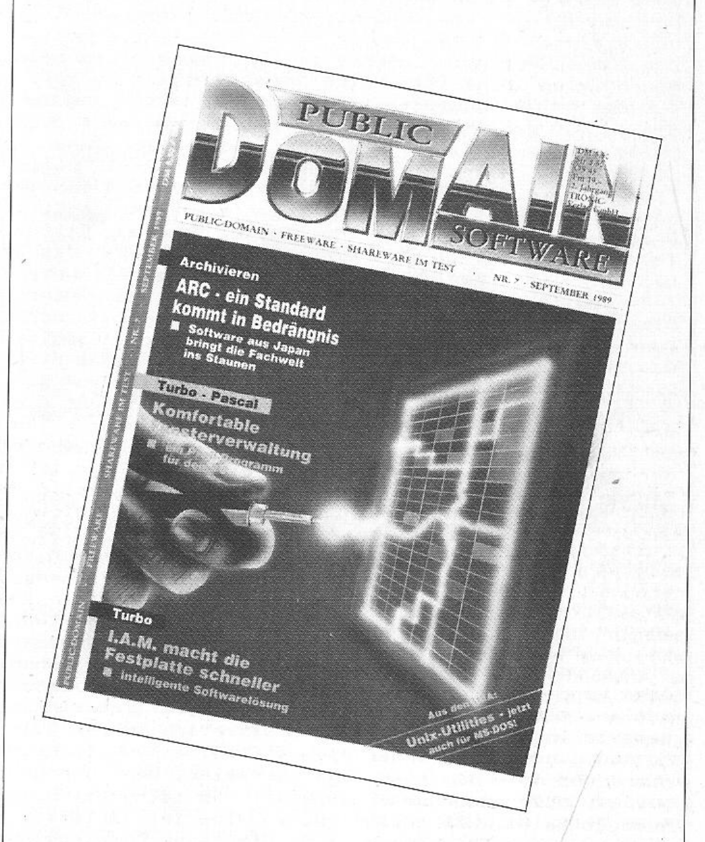
	Cass.	Disk.
Arcade-Power	39.90	54.90
Chuck Yeagers Advanced Flight		42.90
Crazy Cars 2	26.90	41.90
Emlyn Hughes Soccer	29.90	41.90
Epyx	28.90	51.90
Expansion Kit f. Football Manager 2	22.90	29.90
Flight ACE	45.90	57.90
Football Manager 2	28.90	43.90
Forgotten Worlds	26.90	41.90
Galactic Conqueror	26.90	41.90
Game, Set & Match II	39.90	54.90
Giants	35.90	
Karate ACE	39.90	43.90
Last Duell	29.90	45.90
Microprose Soccer	43.90	59.90
Night Raider	29.90	44.90
Par 3	41.90	51.90
Purple Saturn Day	28.90	39.90
R-Type	29.90	44.90
Raffles	28.90	39.90
Silkworm	29.90	45.90
Six-Pack 3	28.90	42.90
Skweek	29.90	41.90
Space ACE	39.90	43.90
Supreme Challenge	39.90	49.90
Ten Great Games III	39.90	43.90
Ten Mega Games	39.90	43.90
Titan	26.90	41.90
Top Ten Collection	31.90	47.90
Vigilante	26.90	41.90
Wec Le Mans	31.90	47.90
Xybots	28.90	39.90

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kompl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

Eine Idee, ein gutes Konzept, ein gelungener Start!



Deutschlands erstes Magazin, das die umfangreichen Neuheiten auf dem **Public-Domain-** und **Share-ware-Markt** vorstellt.

Ab sofort mit noch mehr Seiten.

Schauen Sie doch mal rein!

Hey ASM-Redaktion !

Dieser Brief richtet sich an die Leserschaft der ASM.

Wie immer folge ich der manchmal recht spannenden sowie amüsanten Diskussionen im Feedback. Jedoch fallen mir gewisse Leute immer mehr auf den Wecker.
Zum einen die_jenigen, welche ständig irgendwelche Dinge zu bemäkeln haben z.B. das Cover (dabei ist Mark Bromley ein begnadeter Künstler), irgendwelche angeblich auszufüllende Seiten, den Schreibstil etc.
Malt doch selbst mal solche Bilder oder macht das Layout oder schreibt Euch Eure Testberichte einfach selbst, dann habt Ihr sie so, wie Ihr sie haben wollt.
Dennoch frage ich mich, warum zum Teufel kauft Ihr Euch eine Zeitschrift, die Euch nicht gefällt. Also so etwas würde mir nie in den Sinn kommen. Geistig umnachtet oder so ? Wie dem auch sei, die REFs (Rechts Extremistischen Pflaumen), die Urheber (wahnsinnig schwer, die Uhr) für die sogenannte Nazi-Software, tun mir irgendwie leid, da Ihnen anscheinend schon so viel fehlt, daß sie gar nicht mehr merken, was Ihnen fehlt. Schon der letzte Brief in der Ausgabe Nr.9 mit der überschrift "Durchaus politisch" läßt sehen, welch Geistes Kind diese Leute sind.
Zum Thema Raubkopien möchte ich auch noch etwas sagen, da es immer noch ein heikles Thema ist. Meiner einer besitzt derzeit ca. 400 Disketten für den AMIGA. Ausgestattet mit den ältesten und den neuesten Sachen die es für den AMIGA gibt, fühle ich mich immer noch recht wohl in meiner Rolle als Raubkopierer. Dennoch tendiere ich immer mehr zur Original-Software, auch wenn ich mit den neusten Sachen beliefert werde (Kontakte in die USA, England). Allgemein bin ich der Meinung, daß, wäre Software billiger, mehr gekauft werden würde. Ich besitze einige Originale, natürliche nur das beste, Populous,Elite, Carrier Command, The Bards Tale I+II etc. Diese Spiele zeichnet das Besondere aus. Sie besitzen lange Motivationsfähigkeit, ausgezeichnete Handbücher (Elite liest sich fast wie ein SF-Roman), und sind hervorragend programmiert. Diese guten Einzelstücke aus dem großen Softwaremarkt gilt es herrauszusuchen. Denn wer einmal hundert Mark für ein Spiel ausgegeben hat, das absoluter Müll war, ärgert sich und lernt. Was man für hundert Mark alles kaufen kann. Viele kleine 3.5" Disketten, ca 30-40 Stück, auf die etwa die gleiche Anzahl Spiele passt, zum Beispiel. Oder man läßt gleich den Kauf von drei Spielen und kauft sich ein zweites Laufwerk zum schnelleren Kopieren. So oder so, das Geld will unter die Leute und wenn die Software-Firmen der Meinung sind, sie müssen für ein Spiel, das ich nach einer halben Stunde in die Ecke stelle oder schlimmstenfalls in den Mülleimer werfe, noch lockere 85 DM verlangen, dann wird sich zeigen, wer am längeren Hebel sitzt. Preise zwischen 30-50 DM auch für den AMIGA halte ich für angemessen. Teurer auf keinen Fall. Oft stehe ich vor den Regalen, gefüllt mit der neuesten und der tollsten Software. So, jetzt habe ich noch exakt 100 DM in der Tasche. Ich entdecke ein tolles Game, was soeben in die Läden gekommen ist. Es wurde in einer Software-Zeitschrift mit einem kosmischen Stern ausgezeichnet, das Thema dieses Games interessiert mich soundso, also möchte ich dieses Spiel nun unbedingt haben.
Aber verdammt, 50 DM brauche ich auch noch zum Leben bis zum nächsten ersten. Also wird das Game nicht gekauft. Traurig ziehe ich von dannen, hab vielleicht noch ne Packung Disketten für 30 DM mitgenommen, in der Hoffnung, der Freund hat dieses Spiel schon als Raubkopie. Dabei war ich drauf und dran ein paar Tage zu fasten. Aber der Hunger ist größer als die Sucht nach neuen Spielen. Und tatsächlich, der Freund hat das besagte Spiel. Wie gesagt Leute, dies ist Realität, macht die Games billiger. Eure Argumente, z.B. die lange Entwickelungszeit usw. nimmt Euch keiner mehr ab. Wie stehts denn mit den Musikern, dessen CDs Ihr Euch auf Eure vergleichsweise billigen Cassetten aufnehmt. Nagt es Euch nicht nicht an Eurem Gewissen, wenn Ihr die Musiker um Ihren Lebensunterhalt bringt ? Nein, mir auch nicht wenn es um die Software-Firmen geht.
Gewiss, gewiss, ganz anderes Marketing, andere Bedingungen, aber stellt euch mal vor, eine Million (1000.000) verkaufte AMIGAs, dann ein Spiel wie Populous oder Elite oder Z. Mck. für schlaffe 30 Eier. Glaubt Ihr nicht, daß das der Hammer schlechthin wäre ? Ich glaube schon.
Ein Wort zum Brief von Michael Schmidt:
Mag sein, das Du MonoGAMIE bevorzugst, doch viele andere denken so wie ich und sind deshalb noch lange nicht süchtig. Oder hörst Du tagtäglich ein und die_selbe CD ? Herrgott, wie langweilig.
Und ich sage, die Spiele sind doch zu teuer.PUNKT.AUS.BASTA.

An Manfred Kleimann: Bei mir schleicht sich der Verdacht ein, daß Du der heimliche Bruder von OTTO bist. Bist Du es ?

So long Leute, ASM möge so bleiben wie sie ist und nicht so werden wie XXX oder YYY, gelle ?

Mit freundlichen Grüßen aus Münster, die Stadt der BWLer und Studies

von SIGN-T-FIX, Triple Tee und Stabojay dem unverbesserlichen
(Diese elenden Anonymen, was ?)

„Arme Schüler"

Mich regt es langsam auf, in jedem FEEDBACK eine Reihe von Briefen zu finden, in denen „arme Schüler" behaupten, mit 50 DM Taschengeld im Monat ihren Spielehunger nicht bändigen zu können. Nun, jeder weiß, daß das Taschengeld ja nicht die einzige Geldquelle ist: Man bekommt hier was, von der Tante etwas zum Geburtstag, manchmal auch für eine Besorgung etc. Außerdem ist es nicht sonderlich schwierig, einen Job zu finden – und wenn es nur in den Ferien ist. Bevor jetzt jemand anfängt, zu sagen, ich hätte keine Ahnung davon, möchte ich einfügen, daß ich aus eigener Erfahrung spreche. 1 – 2 Originale (!) im Monat waren immer drin (manchmal gab es allerdings keine lohnenswerten Kaufobjekte). Da ist dann immer noch Spielraum für Low-Budget-Spiele. Natürlich bekommt man auf diese Weise keine 1000 Spiele zusammen... aber wer will die denn auch alle spielen? Die Programme, die man gut findet, kann man sich immer leisten. Wenn eines am Anfang zu teuer ist, wartet man eben ein paar Monate. Wozu also das Risiko eingehen, sich aus irgendwelchen dunklen Quellen Raubkopien zu besorgen? Ich sehe es jedenfalls nicht ein!
Außerdem ist es keineswegs so, daß die Softwarehersteller das größte Geschäft machen (fiel mir jetzt gerade noch ein, weil sich die Preisbeschwerden gegen die Hersteller richten – ich habe übrigens keinen Job bei einer Softwarefirma oder einem gewissen Anwalt, falls das irgendjemand denken sollte). Den größten Anteil am Gewinn haben die Verkaufshäuser. Ich hatte mal Gelegenheit, eine Liste mit Softwaretiteln und deren EK (Einkaufspreis) in einem Kaufhaus zu sehen. Der Verkaufspreis war ca. 2 – 3 mal so hoch! Also, wenn sich jemand über hohe Preise beklagt, muß er das bei den Händlern machen.
So, wenn ich schon mal schreibe, kann ich ja gleich noch etwas zur ASM sagen:
- Donald Bug war gut, aber Spacerat finde ich noch besser!
- Ich finde die Titelbilder mit Science-Fiction- oder Fantasy-Motiven sehr gut (Nr. 3 war nicht so toll).
- Was haltet Ihr von einem Special nur mit Microwelle?
- Eine Ecke für Fantasy-Rollenspiele fände ich toll. Ich befürchte nur, daß dafür nicht genug Material da ist. Brettspiele haben meines Erachtens nichts in der ASM verloren – sie ist eine Software-Zeitschrift. Magazine für „echte" Rollenspiele gibt es ja genug.
- Die neue Aufmachung der Konvertierungsecke ist sehr gut.

Und dann noch etwas zu den Indizierungen: Ich halte es für Bevormundung, wenn Spiele indiziert werden. Besser wäre eine Altersfreigabe ab 18 für diese Spiele. Jeder kann dann für sich entscheiden, ob er ein solches Spiel haben will oder nicht. Man sollte von einem Erwachsenen zwar erwarten, daß er sich von extremistischer Software nicht beeinflussen läßt, aber die Übernahme der Spielinhalte geschieht wohl eher unbewußt. Daher (und natürlich wegen der Diskriminierung von Ausländern und An-



dersdenkenden) sollte die Indizierung für politisch extreme Spiele weiter möglich sein (aber nur für solche!).
So, das war alles, was mir eingefallen ist. Macht weiter so mit der ASM wie bisher!
Jürgen Hartelt, St. Augusti

„Farbe ist doch so öde!"

Hallo, oh du vertraute ASM!!! Mit wenig Verständnis las ich bisher Dein Feedback, denn nie konnte ich mich darin finden! Welch traurigen Zustände in einer doch so beliebten Zeitschrift mit einer Fan-Gemeinschaft von Millionen treuen Lesern. Zwecks des erneuten zweifelhaften Versuchs, doch noch mal in Dich hineinzukommen, packte ich mir ein Herz und nahm meine Leber, um der Leidenschaft des Schreibens zu verfallen. Neben mir die vollgesabberte und verschleimte Kaffeetasse und einige Kekse, machte ich mich ans Werk; um meine Leiden und Anliegen Dir preiszugeben:
1. Warum immer dieser schreckliche Streit zwischen Amiga- und ST-Usern? Ich habe die ideale und völlig umweltfreundliche Lösung! Verschrottet sollen die beiden 16-Knitter werden und stattdessen völlig ein neuer Computer konstruiert werden! Einen 4-Knitter (oder nennt sich das Bitter?)!!! Warum 8 Bit, warum 16 Bit, 4 Bit ist doch die ideale Lösung!
2. Macht die ASM schwarz-weiß, denn Farbe ist doch so öde.
3. Zum Thema Raubkopierer nun auch mein Beitrag: Die einfachste Lösung dieses kotzigen Themas besteht darin, auf die Originale ein Codewort zu legen, das nicht einmal mehr in der Anleitung steht! Das würde die Freude am Game gleich verdoppeln!!! Erst muß man einmal das gesuchte Wort finden, und wenn man es dann nach einigen Monaten gefunden hat, geht die Freude mit dem Programm selbst erst richtig los!
Nach diesen drei doch sehr brisanten Themen muß ich erst einmal verschnaufen, denn ich bin ja auch nur ein Computer und kein Mensch (oder wie war das?). So, dann gehe ich eben etwas vor die Glotze und spiele dort etwas mit meiner PC-Engine, das Tennis sein könnte und bei euch ein Mega-Hit war (kotz)...-
So, nun bin ich wieder da, weiter geht's. Wenn Ihr demnächst auf dem Amiga ein 5 Disketten langes Super-Grafik-Action-Abenteuer mit massig Sprachausgabe bekommt, und es sogar noch besser ist als Larry auf dem PC, dann ist dieses Super-Super-Spiel nicht von mir (nur zur Information).
Zum Glück habt Ihr die Schachecke endlich rausgenommen, aber wenn Ihr gerade so dabei seid, schmeißt bitte folgendes auch noch raus: Die Spielhallen-News, die ASM-Beziehungskiste, den Oldie des Monats (man bedenke, in der DDR ist das kein Oldie), die Testberichte, das Feedback und den Secret Service (Uli möge mir Sünder verzeihen).
So, bis hierher habt Ihr diesen Schmarrn gelesen? Jetzt glaube ich auch, daß Ihr alle Leserbriefe lest, wie Ihr einmal geschrieben habt. Dieser Brief muß natürlich nicht ins Feedback, es genügt, wenn Ihr ihn als Cover für die nächste Ausgabe verwendet. Vielen Dank schon einmal im voraus: Dank, dank, dank... Also dann bis zum nächsten Versuch ins Feedback zu kommen, das Ihr besser doch nicht rausschubst!
Ein verirrter Fan.

(Anm. d. Red.: urps!...?!??!!...höm!)

„S(ch)lamm-Schlacht"

...Wie sind die Regeln von Grand Monster Slam, und wie ist die Größe und das Gewicht der Beloms. Wir wollen nämlich auch mal „slammen".
Blitz

(Anm. d. Red.: Das Grand-Monster-Slam-Turnier (siehe ASM Sonderausgabe) gegen die Mannschaft von Golden Goblins haben wir nach folgenden Regeln gespielt: Es spielen jeweils 5 Leute auf einem Fußballfeld zweimal 15 Minuten. Fouls (also alles, was weh tut), sind verboten. Alles, was nicht verboten ist, ist erlaubt. Spieler dürfen beliebig ausgewechselt werden. Der „Anstoß" erfolgt, indem der Belom in die Luft geworfen wird. Entsteht ein Knäuel aus Spielern und dem darunter begrabenen Belom, erfolgt ein „Anstoß" an der Stelle, an der sich das Knäuel befunden hat. Der Belom ist zu Beginn des Spiels 3 kg schwer bei einem Durchmesser von etwa 60 cm und hat eine Zunge. Der Belom ist am Ende des Spiels 3 kg schwer und hat weder Durchmesser noch Zunge. Das Ganze sieht dann dem American Football zum Verwechseln ähnlich, aber ihr könnt Euch ja Eure eigenen Regeln machen.)

Da sich viele Leser der ASM ein Lexikon über die ganzen Computer-Fachwörter wünschen, habe ich Ihnen ein nicht ganz ernstgemeintes zusammengestellt. Hier also mein (anonymes, Anm. d. Red.):
Computer-Lexikon

1 Bit = bekanntes Pils aus der Eifel
1 Byte = 8 Bits
1 Kilobyte = ca. 16,4 Hektoliter Bit
BILDschirm = Regenschutz mit Springer-Reklame
Bus = Öffentliches Verkehrsmittel
Commodore = Offizier der Luftwaffe
Chip Zahlungsmittel im Spielcasino, frittierte Kartoffelscheibe
CPM = Christlich parlamentarische Minderheit
CPU = Christlich parteiische Union
Datei = Ei mit Legedatum
EDV = Ende der Vernunft
File = Gegenteil von wenige
Hardware = Granit, Diamant, Acht-Minuten-Ei
Software = Gummibärchen, Softeis, Drei-Minuten-Ei
Monitor = politisches Fernsehmagazin
Schnittstelle = Wurst- oder Käsetheke, Friseur
Mikroprozessor = sehr kleiner Staatsanwalt
ROM = europäische Hauptstadt
Lichtstift = Elektrolehrling
Interface = Fahndungsfoto von Interpol
Festplatten = gibt's beim Partyservice

„Microwelle: Unterlagen"

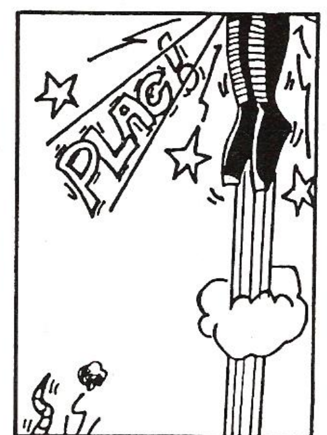
Da ich zur Zeit ein Computerspiel für den Commodore 64 in Bearbeitung habe, und ich dieses nach Fertigstellung an Ihre Rubrik „Microwelle" einsenden möchte, würde ich mich gerne zuerst unverbindlich über die Vertragsbedingungen bei Einsendung und eventuellem Vertrieb durch Ihren Verlag informieren. Es wäre daher sehr nett, wenn Sie mir Informationsmaterial, eventuell sogar Vertragsunterlagen und -Formulare zusenden könnten.
Stephan Heimberger, Adelsdorf

(Anm. d. Red.: Vertrag und Vertrieb verlaufen nach Absprache. Die Einsendung eines Programmes ist generell unverbindlich, da wir mit der „Microwelle" Programmierern ein Sprungbrett schaffen wollen. Das heißt, daß so manches Programm aus der „Microwelle" auch schon den Sprung in „konventionelle" Vertriebsfirmen gefunden hat. Was ein Programmierer nach der Veröffentlichung eines Microwellen-Tests mit seinem Programm macht, bleibt also ihm überlassen. Wenn er ein Interesse hat, das Programm über uns zu vertreiben, so können die entsprechenden Vertragsbedingungen mit uns ausgehandelt werden. Bei Nichtveröffentlichung eines Tests werden die uns zugesandten Programme zurückgeschickt. Der Programmierer geht also keinerlei Verpflichtung ein.)





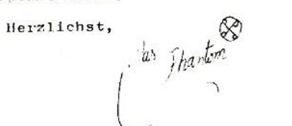






SEHR GEEHRTE ASM REDAKTION!
Hier meldet sich ein bisher sehr stiller Fan Eurer Zeitschrift, die ich für außerordentlich gelungen halte. Meist war ich ein=fach zu faul mal meinen Kuli in die Hand zu nehmen und mich mal zu Wort zu melden, aber als ich in der ASM 9/89 das Feedback las, war ich schockiert und zugleich wütend. Und zwar wegen des Briefes, den Euch dieser verruchte Skinhead von dieser noch verruchteren "Nationalen Front" geschickt hat. Ich habe selbst einen C 64 im Hause und bin schon des öfteren mit Nazi-Software konfrontiert worden, und jedesmal wurde sie von mir GELÖSCHT! Ganz einfach aus einem Grund: Ich kann es mit meiner Überzeugung einfach nicht ver=einbaren, mir solch ein saudummes, von regelrechten Perversen pro=duziertes "PRIMITIV-BASIC-PROGRAMM" (Niveau: Erstes Handbuch/Erste Schritte) reinzuziehen. Ich begreife einfach nicht, daß sich jemand am Völkermord von beispielsweise MILLIONEN Juden an seinem Com=puter sozusagen nachträglich noch erfreuen kann, indem er solche superhirnlosen Programme spielt und programmiert. Eigentlich müßte doch jeder normalbegabte Mensch verstehen, daß dieses schlicht und einfach verdammt abartig ist, und jugendgefährdent sowieso.
Jeder, der eine filmische Dokumentation über den Einfall der Alliierten in Deutschland kennt, und deren Entdeckung der deutschen KZś gesehen hat, dem müßte doch wahrhaft speiübel werden.
Hinter diesen ?Programmen? stecken ja nicht nur "Ungebildete" oder "assoziale Skins", sondern ich kann mir nur zu gut vorstellen, daß auch mal ein "intellektueller" Ausländer-Hasser Lust hat, solche Abartigkeiten auf Diskette zu speichern, um sie so an Gleich=gesinnte zu bringen, ohne auf die Gefahr zu achten, daß solche SCHEIßDINGER auch mal in ein Kinderzimmer gelangen können.
Wenn solche Subjekte, wie dieser Skin, auch noch politische Ziele zu erreichen versuchen, dann kann ich nur darum trauern, wie tief einige Menschen intelligenz-bzw. verhaltensmäßig gefallen sind!
Es ist schade um das eigentlich interessante Medium Computer, daß es von solchen Leuten zu solchen Propagandamitteln mißbraucht wird! Diesen Leuten sollte eigentlich übel vor sich selbst sein!
Das ist meine, und auch die Meinung vieler mit mir befreundeter User. Wir wollen das der arme C64 endlich rein bleibt, und zwar von den Schweinereien der, die aus der deutschen Geschichte (DRITTES REICH) nichts dazugelernt haben, oder ganz einfach den Unterricht in der Schule verpennt haben.

Herzlichst,



P.S= Lob an Manni & Redaktion, da ihr die Hauptschüler gegen diese arroganten Schnösel von Beastie(Heul)Boys verteidigt habt, ich gehe auf ein Gymnasium, bin aber mit vielen Hauptschülern befreundet, die das Gegenteil von MINDERBEMITTELT sind!

„Software billiger“

...Ich darf es mir wohl erlauben, zur Sprache zu bringen, daß der größte Teil der Spiele-Software-Konsumenten aus 12 – 16jährigen Knaben und Mädeln besteht. (So klingt das doch gleich viel klüger und niveauvoller – grüetzi, Herr Groeben –, aber seine Durchlaucht mögen bitte verzeihen, daß mir für das ordinäre (West-)deutsch-germanische Wort „Spiele“ keine gehobenere und niveauvollere Wortwendung einfiel!)
Nun denn, im Durchschnitt bekommen diese ein Taschengeld (tut mir leid, aber jetzt schreibe ich lieber wieder niveaulos, das ist einfacher und verständlicher – sorry) von ca. 40 – 50 DM. Für den Amiga (und ST) kostet ein einigermaßen brauchbares Game meistens um die 70 DM. Wenn man nun 40 DM im Monat bekommt, hat man nach 2 Monaten schon ganze 80 (!) DM (ich bin halt ein Mathe-Genie). Für die (Lob, Lob und nochmals Lob an die) ASM muß man davon 13 DM opfern, es bleiben also noch wahnwitzige 67 DM. Mit Porto + Verpackung für ein Spiel kann man sich folglich nach zwei Monaten gerade ein Game holen – und die meisten haben auch noch anderes mit dem Geld vor. Für ein Anwenderprogramm (kostet ca. 300 bis 400 DM) muß man also schon mindestens ein Jahr lang sparen.
Nur ganz selten gibt es Spiele, die einen 2 Monate fesseln können, und das sind dann meistens Strategiespiele wie Carrier-Command oder Populous, die auch nicht jedermanns Sache sind. Die Hersteller behaupten immer, die Verpackung, die Werbung, das Handbuch und ggf. Poster u.ä. seien so teuer. Da ich annehme, daß viele Softwa-re-Hersteller, -Vertreiber und -Verkäufer die ASM lesen (nehme ich zumindest an) und das dann lesen, habe ich zwei Vorschläge: (mekkern kann jeder, aber man soll sich ja auch mal was einfallen lassen – keine An-gabe, sondern An-regung!) 1. Macht einen Fragebogen und fragt (wen denn auch sonst) die Leser, worauf sie beim Kaufwert legen (ASM-Tests; Werbung; Aussehen der Verpackung; Preis; etc...). Die (angeblich ach so teure) Verpackung landet bei den meisten in der Ecke oder sogar in der Mülltonne (bei den Umweltbewußten im Altpapiercontainer – hahaha).
Bis auf die, die das Spiel im Kaufhaus kaufen (sind wohl nicht sehr viele) und/oder keine Zeitschrift (jaja, ich weiß, die ASM ist keine Zeitung) wie die ASM lesen, werden nur wenige Wert auf die Verpackung legen. Denn meist läuft es ja so ab: ASM-Test lesen, Preisliste(n) ansehen, bestellen, bekommen, auspacken, spielen. Also, wer braucht unbedingt die Verpackung. Die Poster braucht man wohl auch nicht, denn in der ASM gibt es mehr als genug (was ja auch gut ist), und wer großen Wert auf das Aussehen der Verpackung legt, findet das Titelbild des öfteren als Poster, Deckblatt oder Karteikarte in der ASM. Dadurch könnte man sicher den Preis etwas senken. In der Mikrowelle wurde mal FUGGER vorgestellt, das von Bomico vertrieben wird und über 50 DM kostet (Amiga, C-64 billiger). Die, die Ihr vertreibt (Zitat: „Da wir auf großartige (meiner Meinung nach unnötige) Verpackung verzichten...“) sind alle billiger.
Ich weiß, viel zu lang, aber es geht (oh Gottogott!) noch weiter... Mein 2. Vorschlag: Überall wird für allen möglichen Krams, Werbung gemacht. Warum nicht auch bei Software? Ein kurzer Werbespot, ein kleines Bild, würden keinen umbringen, und die Sponsoren (mit dem SPOT) hätten die Garantie, daß die User die Werbung öfter sehen müßten... Wenn man hört, was manche Zeitschriften so für eine Seite Werbung kassieren, könnte man damit locker die Entwicklung eines Games finanzieren. Eines der teuersten Spiele (Entwicklungspreis-mäßig) war der Simulator „F-16 Falcon“ mit knapp 1 Mio. US$ – laut Programmierer Gilman Louie. Darin inbegriffen der offizielle Air-Force-Simulator A.S.A.T. und sämtliche Übersetzungen. Damit ist es wohl eines der teuersten Produkte. In den USA wurden in der 1. Verkaufswoche 40 000 Versionen für MS-DOS, 30 000 für Mac, 10 000 für Amiga und (nur) 30 000 für den ST verkauft. Mit denen und den (kaum so zahlreichen) Spätkäufern müssen erstmal die 1 Mio. und die Spiele selbst finanziert werden. Und dann wollen Hersteller, Distributeure, Endverkäufer und weiß-der-Kuckuck-wer-noch-alles auch was verdienen. Ich glaube, wenn man durch Werbung Zuschüsse bekommt, dann kann dies die Preise z.T. enorm senken. Es müßten halt nur ein paar anfangen – der Rest zieht dann nach. Versuchen kann man's ja, denn die sauteuren Spiele müssen billiger werden, da stimmen mir (außer den Verkäufern) wohl alle (?) zu....

anonym

(Anm. d. Red.: Ganz so, wie Du es beschrieben hast, funktioniert der hiesige Softwaremarkt nicht. Die meisten Games werden nämlich über die Kaufhäuser abgesetzt, und die wollen eine bestimmte Verpackung haben, die ordentlich in ihre Regale paßt. Dummerweise ist das mit der Werbung im Spiel bzw. vorweg auch schon ausprobiert worden, nämlich von Gremlin bei dem Spiel „The Muncher“. Und ausgerechnet dieses Game ist auch noch teurer als der „Durchschnittspreis“ gewesen. Daß die Games billiger werden müssen, darin stimmen wir Dir zu!)

„Auswahlverfahren“

...Also, macht doch mal einen Wettbewerb. Wer rausbekommt, WIE Ihr die Feedback-Briefe auswertet, kann was gewinnen. Erst interessante Briefe mit ebenso interessanten Themen suchen, wie Ihr immer behauptet, dann Augen zu und in die Luft werfen. Was Martina und Co. in den Händen halten, wird genommen, was zu lang ist, gekürzt, wenn das zu wichtig ist, Unwichtigeres weggeworfen, ansonsten als Lückenfüller ein kurzes Briefchen (wie meins) rausgekramt, und wenn ich recht habe, gewinne ich ein Jahres-Abo der A ES ÄM – otär nichd?...

anonym

(Anm. d. Red: Also, neee! Nix machen die mehr ohne Wettbewerb! Nur Grapschen im Kopf! Ist es denn nicht Belohnung genug, daß Dein Brief hier abgedruckt ist? Und mal so generell: Natürlich hast Du einen der Wege gefunden, WIE man ins Feedback kommt, auch wenn Deine Begründung für das WARUM irgendwie soooo daneben... – also kein ASM-Abo.)

„Spielhallenübersetzung“

Echt toll, Euer ASM! Ich habe es jetzt zum zweiten Mal gekauft und werde ihm weiterhin treu bleiben. Da mich vor allem Spielhallenübersetzungen auf den Amiga interessieren, hätte ich eine Frage dazu: In der Spielhalle habe ich ein Shoot'em up Game namens TYPHOON gesehen. Es wurde von Konami im Jahre 1987 programmiert. Nun frage ich Sie, gibt es dieses Spiel auf dem Amiga? Wenn nicht, dann wäre es höchste Zeit! Nun noch eine Frage zu den Spielbewertungen im ASM: Welches sind die Höchstnoten bei „Grafik“, „Sound“ usw.?

Ein Amigafreak

(Anm. d. Red.: Typhoon gibt's als Umsetzung von der Softwarefirma Ocean, jedoch noch nicht für den Amiga. Die Höchstnote bei unserem Bewertungskästchen ist 12.)

Nach den vielen heißen (manchmal zu heissen ???) Diskussionen über das Thema Raubkopien möchte ich nun gerne eine Alternative zu diesem Thema vorstellen. Bei uns in Mönchengladbach Rheydt gibt es nun schon relativ lange einen Laden, der außer CD- und Schallplattenverleih auch gebrauchte Computersoftware verkauft. Diese Programme werden meist zu einem sehr günstigen Preis angeboten, der um ein vielfaches niedriger ist als der Neupreis. Damit wird auch den finanziell Schwächeren der Erwerb guter Software zu preisgünstigen Preisen ermöglicht. Ich bin der Meinung, daß dieses Beispiel Schule machen sollte, da so das Raubkopieren aus der finanziellen Sicht nicht mehr gerechtfertigt ist.

Patrick Exner, Rheydt




ENDLICH . . . !!
PAPERBOY
ERHÄLTLICH ab 2 Oktober
© 1989, Elite Systems Ltd.
© Tengen Inc. All rights reserved.
® Atari Games Corporation
für
IBM
© Copyright International Business Machines Corporation 1981, 1987
ATARI® ST™
© 1987, Atari Corporation Sunnyvale, CA 94086. All rights reserved
AMIGA
TM Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation
BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt am Main 90
BOMICO SERVICELINE ☎
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069 77 80 25
elite

Ein Computer, 100 Mitspieler: Wie geht das?

Zugegeben, es klingt zunächst ein bißchen verrückt, wenn man sich vorstellen soll, daß 100 Mitspieler in einem Computerspiel agieren. Natürlich kann man da sofort an Online-Modem-Spiele wie MUD denken, eine Spielform, die immense Summen verschluckt und den Inhalt der Telefonrechnung in die Nähe eines Krimis rückt. Daß es auch billiger geht, zeigt eine Spielform, die auch hierzulande immer mehr Beachtung findet: Postspiele.

Postspiele sind strategisch orientierte Wargames, Fantasy-, Fußballmanager- oder Weltraumeroberungsspiele, bei denen Mitspieler, die in der ganzen Bundesrepublik verstreut wohnen, ihre Spielentscheidungen auf dem Postwege einem Spielleiter mitteilen. Dieser erstellt dann mit Hilfe eines Computerprogramms die Auswertung und schickt den neuen Spielstand wieder an die Mitspieler. Es gibt sehr unterschiedliche Postspiele (nicht zu verwechseln mit „Kettenbriefen"!), die allerdings alle eines gemeinsam haben: Sie machen süchtig!

Die Mitspieler brauchen nichts weiter als das Regelheft, während der Spielleiter über den Computer verfügt. Wer bei einem Postspiel mitmachen will, der meldet sich bei einem Spielleiter an und bestellt das Regelheft. Außerdem überweist man einen gewissen Betrag (ca. 20 – 50 DM) auf das Konto des Spielleiters. Von diesem Betrag werden Portogebühren usw. abgezogen. Ist die Warteliste für eine Spielrunde voll, erhält der Mitspieler einen Computerausdruck mit den Daten für den Spielstart. Anhand des Regelheftes kann man nun seine Spielentscheidungen treffen, die man dem Spielleiter bis zu einem bestimmten Termin (Zugabgabetermin/ZAT) zusenden muß. Nun gibt der Spielleiter die Daten in den Computer ein, dieser berechnet den neuen Spielstand, der wiederum den Mitspielern mitgeteilt wird. Übrigens kann man aus einem Postspiel jederzeit aussteigen. Eine Verpflichtung zum Weiterspielen besteht nicht.

Wie teuer so ein Spiel ist, hängt meist davon ab, ob der Spielleiter kommerziell arbeitet, also mit Postspielen seine Brötchen verdient, oder ob er das Ganze privat macht aus Spaß an der Freud. Spielleiter, die Postspiele als Hobby leiten, berechnen sich für jeden Zug nur die Selbstkosten, d.h. ca. 2 DM für Porto, Druckerpapier usw. „Kommerzielle" Postspiele kosten pro Spielzug ca. 7 DM, weil sich hier der Spielleiter auch seine Arbeitszeit bezahlen läßt.

Was macht nun den Reiz eines Postspiels aus? Nicht in jedem Postspiel spielen 100 Mitspieler gleichzeitig, manchmal sind es 10, 30 oder aber auch eine unbegrenzte(!) Anzahl. Die meisten Postspiele verlangen eine „Besprechung" der Mitspieler untereinander. Z.B., wenn es in einem Postspiel darum geht, Herrscher eines ganzen Landes zu werden, dessen Provinzen von Mitspielern besetzt sind und die man zu erobern gedenkt, nun, dann sucht man sich möglichst einen Verbündeten, mit dem man gemeinsam gegen unliebsame Konkurrenten vorgeht. Den „Verbündeten" kann man ja später „überfallen", wenn's dann richtig um die Wurst geht. Da die Mitspieler sich meist ein Pseudonym zulegen (ähnlich wie in der „Cracker-Szene"), schreibt man eine kurze Nachricht an den „Verbündeten seiner Wahl", schickt diese zusammen mit den Spielbefehlen an den Spielleiter, der die Nachricht dann an den entsprechenden Mitspieler zusammen mit der Auswertung weiterleitet. Auf diese Weise werden dann Telefonnummern und auch Adressen ausgetauscht, und man kann sich zwischen den Spielzügen in Ruhe mit dem „Verbündeten" beraten. Zusätzlich gibt der Spielleiter oft ein Nachrichtenblatt heraus, auf dem die Mitspieler Nachrichten, Drohungen, Intrigen und alle Arten von „Anmache" veröffentlichen können. Ein Heidenspaß!

THE ASHES OF EMPIRE

Leute, die gern strategische Computerspiele spielen, begeistern sich auch für Postspiele, wobei es hier natürlich auch „einfache" bzw. sehr komplexe strategische Spiele gibt. ASM hat sich für Euch ein bißchen in der Postspielszene umgeschaut (wir hatten ja in der ASM 1/89 versprochen, über einzelne Postspiele zu berichten) und ein Spiel für „Einsteiger" herausgesucht.

Titel: The Ashes of Empire, **Auswertung:** Computerausgewertet (C-64), ein bis zwei DIN A 4-Seiten, **Kosten:** pro Spielzug ca. 2 DM, Regelheft: 7,50 DM, **Zugzeitraum:** ca. alle 2 – 3 Wochen, **Zeitaufwand für einen Spielzug:** ca. 15 Min. – 1 Stunde, **Anbieter:** Harald Topf, Alfred-Bucherer-Str. 63, 5300 Bonn 1, Tel.: 0228/621392 (19.00 bis 20.00 Uhr), (zentrale Spielleitung). Das Spiel wird von mehreren Spielleitern durchgeführt.

Bei THE ASHES OF EMPIRE spielen acht Mitspieler gegeneinander. Es handelt sich um ein Weltraum-Eroberungsspiel mit 40 Planeten (in einer älteren Version wird mit nur 36 Planeten gespielt), von denen jeweils zwei Planeten jedem Spieler gehören. Einer ist der „Heimatplanet", der zweite die Kolonie. Das Spiel gewinnt man, wenn man 13 Planeten eine Spielrunde lang halten kann. Dazu muß man natürlich zunächst mal Planeten, die am Anfang noch „neutral" sind, erobern. Auf den Planeten baut man mit Hilfe der vorhandenen Bevölkerung Fabriken, mit denen Rohstoffe für den Raumschiffbau produziert werden.

Es gibt zwei Typen von Raumschiffen: Fighter und Transporter. Fighter sind reine Jäger, die im Kampf gegen andere Fighter im Orbit eines Planeten gebraucht werden. Transporter haben zwei Funktionen: Man kann mit ihnen Rohstoffe, Fabriken, Arbeiter oder auch Truppen zwischen den eigenen Planeten hin und her transportieren und sie werden zur Eroberung eines fremden Planeten benötigt.

Auf jedem Planeten befinden sich Bodentruppen, die man ausbauen kann. Wenn in einer Schlacht im Orbit eines Planeten der Angreifer alle Fighter des Verteidigers zerstört hat, versuchen die Transporter eine Landung auf dem Planeten, um ihn zu erobern. Jetzt kommt es darauf an, wer stärker ist: Die Transporter (truppen) oder die Bodentruppen auf dem Planeten.

Natürlich ist dies eine stark vereinfachte Darstellung, denn viele Faktoren spielen sowohl beim Ausbau der Wirtschaft auf eigenen Planeten wie auch beim Erobern fremder Planeten eine Rolle, wie z.B. die Besetzungsdauer eines Planeten, die Produktivität der Bevölkerung, die Anzahl der Arbeitskräfte usw.

Bündnisse und Kriegserklärungen laufen nach einem einfachen Schema ab: Ein Spieler legt sein „politisches Verhältnis" zu jedem anderen Mitspieler fest, indem er „0" (Krieg), „1" (Neutralität) oder „2" (Bündnis) erklärt. Auch bei Bündnissen ist es notwendig, sich mit den Verbündeten über gemeinsame Angriffe abzusprechen.

Bei meiner Partie von THE ASHES OF EMPIRE hat's mich relativ früh zerlegt. Nach der Aufbauphase versucht man, die Wirtschaft auf den eigenen Planeten möglichst optimal zu gestalten und soviele neutrale Planeten wie möglich zu erobern, um sich eine Grundlage für den Bau von Fightern und Transportern zu schaffen. Danach geht das Gemetzel los. Meist kommen zwei Spieler, die sich mit ihren Imperien links und rechts vom „Opfer" befinden überein, gemeinsam loszuschlagen, so daß man sich plötzlich in einem Zwei-Fronten-Gefecht befindet. Ist das derart angegriffene Imperium nicht gerade das größte, wird's ganz schön haarig. Im Augenblick, wo ich diesen Bericht schreibe, bin ich praktisch schon weg vom Fenster, denn mein lieber Nachbar, der übrigens Position eins in der Rangliste innehat, hat sich bequemt, mir mal eben innerhalb zweier Spielzüge meine sämtlichen Planeten wegzuschnappen. Das ist ihm vor allem deshalb so gut gelungen, weil ich große Teile meiner Raumflotte gerade ausgeschickt hatte, um mich an einem anderen Mitspieler gütlich zu tun. So befinde ich mich in der desolaten Lage, nur noch über eine herumirrende Flotte von Raumschiffen zu verfügen, was gleichbedeutend mit dem Untergang ist. Keine Planeten, keine Raumschiffe. Keine neuen Raumschiffe, keine Chance! So einfach ist das.

Daß mein Imperium nicht eines der größten ist, liegt daran, daß ich zu Beginn des Spiels einige Fehler gemacht und außerdem zweimal den Zugabgabetermin verpaßt habe. Beim verpassten Zugabgabetermin führt das Programm einen „Computerzug" für den Spieler durch, der nicht gerade als ideal bezeichnet werden kann.

Zumindest lernt man aus Fehlern und meine nächste Partie „ASHES" fange ich bestimmt anders an! Übrigens gibt es eine regelrechte Fan-Gemeinde von ASHES und inzwischen wurde auch eine Art Geschichtsschreibung der einzelnen ASHES-Partien durchgeführt. Außerdem gibt's eine „Hall of Fame", in die die besten ASHES-Spieler eingetragen werden.

Wer sich mal als Meister der Weltraum-Eroberung versuchen will, der kann die kompletten Regeln für DM 7,50 entweder bei der Zentralen Spielleitung (siehe Anbieter) oder bei MegaZine, Kurze Str. 5, 2161 Ahlerstedt, bestellen. Wer sich anmelden oder mehr über ASHES wissen möchte, der wende sich an die Zentrale Spielleitung.

Mir hat ASHES Spaß gemacht, auch wenn ich in meiner ersten Partie als „Opfer" herhalten mußte. Das Game ist enorm spannend und trickreicher als man zunächst vermuten mag! Probiert's! Laßt Euch vom Postspiel-Virus anstecken!

Martina Strack



Im Blickpunkt

Titus und das Mittelalter

„Knightforce" im Blickpunkt

Wenn ENTERTAINMENT INTERNATIONAL uns ein Demo eines neuen Programmes schickt, ist das nichts Besonderes, selbst wenn es sich um ein Spiel für den PC handelt. Interessant wird es aber, wenn wie heute einmal ein Actiongame für den PC eintrifft, das aufgrund seiner guten Grafik und eines flotten Spielablaufes durchaus begeistern kann. Insofern soll dieses Programm, das sich KNIGHTFORCE nennt, schon mal vor seiner Veröffentlichung vorgestellt werden. (Abbildung zeigt VGA-Version)



TITUS hat da ein durchaus überzeugendes Spiel programmiert. Man übernimmt hier die Rolle eines Ritters (so sieht die Gestalt jedenfalls aus), der die entführte Prinzessin Tanya finden und befreien muß. Diesem Vorhaben stellt sich „Red Sabbath" in den Weg. Er hat das Mädel schließlich abgegriffen und will es natürlich behalten. Ausgestattet mit dem mächtigen Schwert „Stahlkiller" muß man sich nun auf den Weg machen. Unterwegs kommt man durch fünf Zeitzonen mit insgesamt 25 Leveln.

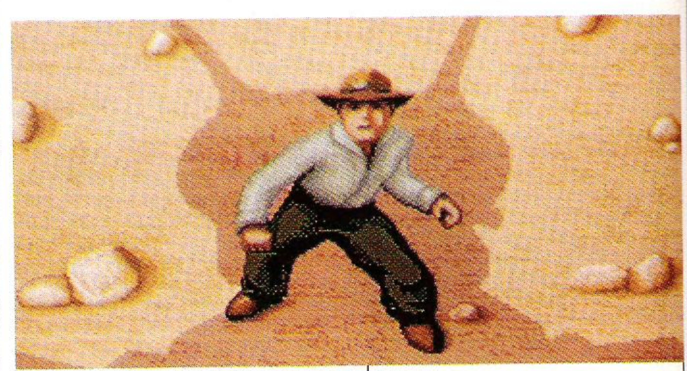
Klingt nicht gerade originell, wurde aber ganz gut in die Tat bzw. in Bilder umgesetzt. Besonders die PC-Version findet hier Beachtung. Bei der EGA-Karte sind die Farben etwas unglücklich gewählt, leider. Mit einer VGA- oder MCGA-Ausrüstung gibt's hier aber Grafik vom Allerfeinsten. Schon das Titelbild sorgt dann für feuchte Augen. Im eigentlichen Spiel wird's noch besser. Das untere Drittel des Screens ist verschiedenen Anzeigen gewidmet, im oberen Teil spielt die Handlung. Hier sieht man nebst hübscher, farbenfroher und gut detaillierter Hintergrundgrafik auch anständig große Sprites. Die Schauplätze der jeweiligen Zeitepochen wurden ebenfalls gut gezeichnet. Mal was anderes, einen Ritter im Großstadthafen zu sehen.

Da die heutigen PCs meist schon mit 8 MHz getaktet sind, wird man auch im Spielablauf seine Freude finden. Die großen Sprites sehen gut aus und sind auch ebenso animiert. Unser Ritter kennt selbstverständlich auch mehrere Bewegungsabläufe, die bei 4,77 MHz allerdings eher wie eine Zeitlupenwiederholung aussehen. Auch die anderen Gestalten, sprich: die Gegner, sind ganz anständig animiert. Über den Sound beim PC schweigt man sich besser aus, es gibt ihn entweder gar nicht, oder er muß hingenommen werden. Etwas besonders Gutes hört man jedenfalls selten.
Soviel zu dem neuen Actiongame von TITUS. In der oben angesprochenen Konfiguration stellt KNIGHTFORCE für den PC ein hervorragend programmiertes Actiongame dar, was in seiner Erscheinung für dieses System nicht alltäglich ist. Man kann sich schon wirklich auf die fertige Version freuen, über die wir dann auch noch einmal kürzer oder länger berichten. KNIGHTFORCE erscheint etwa im September/Oktober und ist dann auch für Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C-64 (beide Cass. u. Disk) sowie für den Spectrum erhältlich. Dann werden wir die anderen Versionen natürlich auch vorstellen. Bis dahin: abwarten und vorfreuen!

PETER BRAUN

Cinemaware und die 50er

„It Came From The Desert" im Blickpunkt

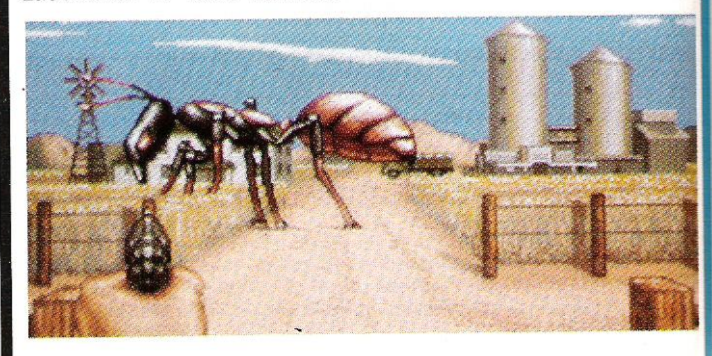


Tja, Pech gehabt ...

Ein Demo des kommenden **CINEMAWARE**-Produkts **IT CAME FROM THE DESERT** ist kürzlich auf unseren Tisch geflattert. Die Company ist nach ihren großen Erfolgen auch diesmal ihrem üblichen Spielschema, der Mischung von Strategie- und Actionelementen, treugeblieben und hat dieses Konzept brillant mit Grafik und Sound aufgearbeitet.
Das Spiel dürfte übrigens nach einer Filmvorlage aus den 50er Jahren entstanden sein. Wem der Name 'Jack Arnold' ein Begriff ist, der weiß also schon ungefähr, welches Flair einen erwartet.
Die Handlung spielt in einem Landstrich einer Wüste in den Staaten, in der Nähe eines Vulkans, und setzt im Juni des Jahres 1951 an. Man sieht eine herrliche Wüstenlandschaft und, abgestimmt auf die Einführung (amerikanisch und sonor gesprochen), den Einschlag eines Kometen in einen erloschenen Vulkan. Natürlich, und um der ganzen Geschichte einen abgehobenen Touch zu geben, hängt dies irgendwie mit einer Prophezeiung zusammen.
Vor und auch nach diesem herrlichen Filmvorspann muß man allerdings die von CINEMAWARE bereits gewohnten Ladezeiten in Kauf nehmen.

Vom Vorspann wird man zur Übersichtskarte der Spielfläche transferiert, von wo aus man seine Aktionen wohl am besten planen kann. Auf der Karte findet man einige nützliche Dinge, wie z.B. das Haus einer Wahrsagerin, einen Stützpunkt der Nationalgarde, das Pressebüro, den Vulkan, eine Farm, etc. Es gibt insgesamt 37 solcher 'Locations', 25 Personen, mit denen man sich entsprechend auseinandersetzen kann. Acht verschiedene Actionsequenzen sorgen für den zusätzlichen Ausbau dieses Rahmens, ebenso wie das sogenannte 'Double Feature', hinter dem sich angeblich eine weitere Spielmöglichkeit verbergen soll...
Man darf also wieder einmal gespannt sein, was die Jungs von CINEMAWARE sich haben einfallen lassen, um einen ordentlich ins Schwitzen zu bringen. Grafik und Sound sind, wie eigentlich immer, überzeugend und werden sich ihre Noten sicherlich verdienen. Das Gameplay nehmen wir und für Euch unter die Lupe, sobald wir die fertige Version vorliegen haben. Dann werden wir auch mal so richtig sehen, **was** denn nun aus der Wüste kommt...

ULRICH MÜHL



Mit dem Kettenmuli unterwegs

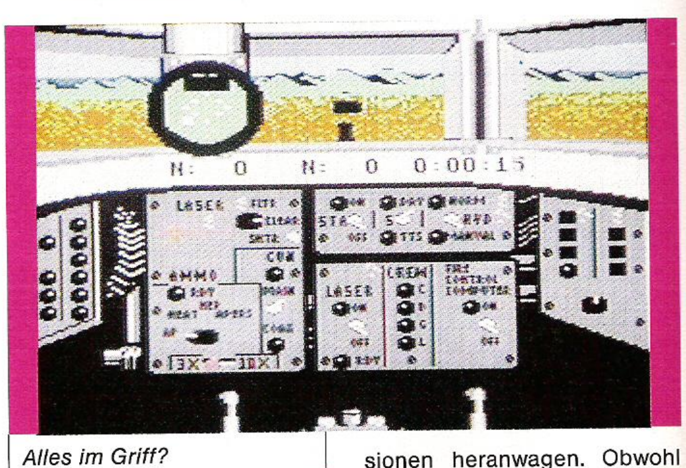
Programm: Steel Thunder, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** [10].

Es ist schon merkwürdig: in Zeiten anhaltender Abrüstungsverhandlungen und Friedensbemühungen erleben Kriegssimulationen auf dem Computer geradezu einen wahren Boom. Welche Motivation dahinter steht, sei hier einmal außer Acht gelassen. Tatsache ist immerhin, daß jene Spiele, die einen kriegerischen und dazu realitätsbezogenen Hintergrund haben, technisch immer besser programmiert werden. Dazu kommt, daß solche Spiele zunehmend komplexer und anspruchsvoller werden, wie schon *Abrams Battle Tank* seinerzeit bewies. Mit der Panzersimulation **STEEL THUNDER** versucht nun **ACCOLADE**, auf dieser Welle mitzuschwimmen. Dabei weist das Programm mehr oder weniger zufällig starke Ähnlichkeiten mit dem oben erwähnten Hit von Electronic Arts auf. Da das ein gutes Omen ist, soll der geneigte Leser hier erfahren, welch ausgereiftes, umfangreiches und spannendes Produkt ihn erwartet.

Natürlich trifft dies nur zu, wenn man sich nicht daran stört, daß der Krieg wieder einmal auf deutschem Boden ausgetragen wird. So ist sie eben, die Fantasie der amerikanischen oder englischen Storywriter. Hier sind es einmal mehr die bösen Russen, die über die Grenze ins westdeutsche Gebiet eingedrungen sind. Dort richten sie mit ihren Waffen viel Unheil an, und das sollen Sie mit Ihrem Panzer verhindern. Weiterhin müssen Sie die feindlichen Stützpunkte der nuklearbestückten Mittelstrekkenraketen zerstören, bevor diese zum Einsatz kommen. Weitere Missionen stehen Ihnen in Kuba oder Syrien bevor. Da Sie solche Einsätze im Rahmen eines Manövers schon oft geprobt haben, werden Sie und Ihre Besatzung sicher vor keinerlei Probleme gestellt. Oder gehört zum Panzerfahren doch etwas mehr, als den Zündschlüssel zu drehen und loszufahren?

Dank eines recht ausführlichen Manuals können Sie sich vor dem heimischen Bildschirm in aller Ruhe mit dem schweren Gefährt vertraut machen. Mit Hilfe einer Tastaturschablone finden Sie schon bald die richtigen Funktionen, um den Panzer zu steuern. Außerdem finden Sie im Handbuch eine kleine Einführung, die Sie ohne Umschweife den Panzer in Betrieb nehmen läßt. Doch vorher müssen Sie sich noch die Instruktionen Ihres Vorgesetzten anhören (Battle Tank läßt schön grüßen). Dann können Sie Ihren Panzer entsprechend Ihrem persönlichen Bedarf an Waffen ausrüsten, bevor Sie in den Kampf ziehen. Dort haben Sie erst einmal alle Hände voll mit der Steuerung zu tun, denn Tausend Instrumente verlangen ihren Einsatz. Abwechselnd müssen Sie vom Fahrer zum Commander und zum Bordschützen umschalten. Dabei dürfen Sie natürlich nicht in Hektik verfallen und die Übersicht verlieren. So gesehen ist also alles beim alten geblieben. Durch drei kleine Sichtfenster haben Sie stets den Überblick über das Geschehen „draußen". Je nachdem, wie Sie den Panzer drehen, ändert sich die Hintergrundlandschaft.

Das Scrolling ist hier genauso gut wie beim Geradeausfahren. Selbst überfahrene Bodenwellen oder Unebenheiten machen sich im Auf- und Abschaukeln des Panzers bemerkbar. Neben dem Motorinstrumenten muß gelegentlich ein Auge auf eine Unzahl von Kontrollampen geworfen werden. In der Hitze des Gefechts fängt hier eine wahre Lichtshow an. Doch nicht nur der Fahrer hat die Arbeit. Auch der Commander darf seine Instrumente nicht außer Acht lassen. Er muß nicht nur den Feind ausmachen, sondern wie der Bordschütze auch die Bewaffnung auswählen. Die Aufgabe des Kanoniers ist ja weitgehend klar. Er muß im Falle des Falles ballern, was die Rohre hergeben. Mit dem guten Zielsuchsystem ist dies einfach zu bewältigen. Es bleibt anzumerken, daß bei jedem Panzer die Instrumentierung verschieden ist und eine gewisse Eingewöhnungszeit verlangt.



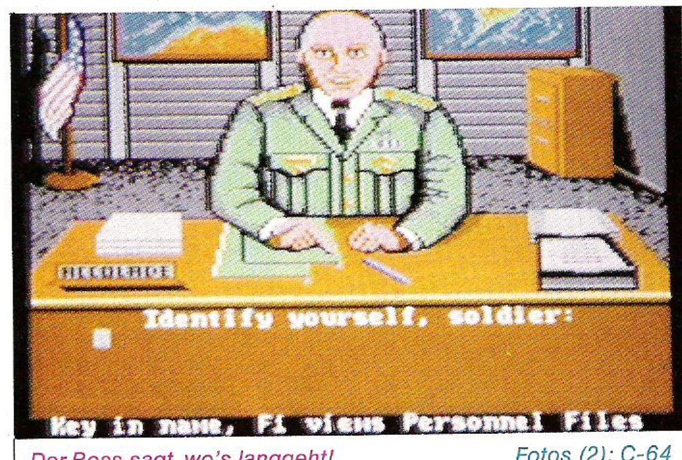
Alles im Griff?

Doch hier gilt das gleiche wie für Flugsimulatoren: Hat man einmal den Dreh raus, bekommt man so ein Ding immer in Gang.

Mit der Zeit lernen Sie den Panzer, Waffensysteme und Munition immer besser kennen. Dann können Sie sich auch endlich an die einzelnen Missionen heranwagen. Obwohl sie alle einen anderen Background haben, bleiben sie doch im Prinzip gleich: Sie rüsten Ihren Panzer aus, verschaffen sich auf einer Karte den Überblick über Ihr Ziel und Ihre Gegner und fahren dann los. Damit es nicht langweilig wird, hat man das Programm eben sehr komplex gestaltet. Die jeweilige Technik von Panzer und Bewaffnung wurde dabei natürlich berücksichtigt. Insgesamt ist auch die Programmierung gut gelungen. Die Grafik hält sich zwar in Grenzen, aber sie ist ausreichend und ergänzt den Spielablauf genügend. Der Sound dagegen hält sich im eigentlichen Spiel eher im Hintergrund und erscheint bis auf die Effekte (Schuß, Treffer etc.) gar nicht. Im Intro aber legt er los, wie es patriotischer kaum noch geht. Schade, daß er später verschwindet. Dafür behält das Programm aber eine gute Geschwindigkeit bei, die sich ebenso gut mit dem Spielverlauf deckt.

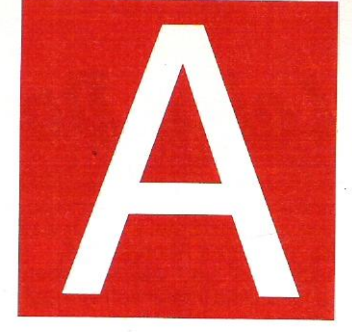
Für Freunde strategischer Actionprogramme ist STEEL THUNDER genau die richtige Mischung aus beiden Spielgenres. Dieses Spiel verbindet, wenn auch nicht auf neue oder innovative Art, die Hektik eines Actionspieles mit der Vorgehensweise bei Strategieprogrammen. STEEL THUNDER ist nichts Aufregendes, aber immerhin doch ein nett gemachtes Spiel, das den passionierten Computersoldaten einige Stunden unterhalten kann.

Peter Braun



Der Boss sagt, wo's langgeht! *Fotos (2): C-64*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



LLES QUARKS

Programm: Quartz, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** Microprose.

In die geheimnisvolle Welt der subatomaren Teilchen entführt uns **FIREBIRD** mit **QUARTZ**. Kein Wunder, daß die gesamte Spielhandlung somit Platz in dem Molekulargitter eines einzigen Kritalls hat. Wer schon mal *Die Reise ins Ich* oder ähnliche Filme gesehen hat, dürfte wissen, was ihn bei Quartz erwartet: Action in Kleinstformat. Als Spieler mußt Du nämlich ein kleines Miniaturraumschiff steuern, das in dem Kristall allerlei Probleme zu beseitigen hat – mit einer Knarre, versteht sich.
Das Ganze beginnt in einer Kristallschicht, in der sich einige der wichtigsten Bausteine der Materie tummeln. Aber keine Angst, um das Spiel zu verstehen, sind keine Kenntnisse der Quantenmechanik notwendig. Auf dem Screen erkennen wir rote, blaue und gelbe Kugeln, die sogenannten Hadronen (das sind die „schweren" Atomteilchen). Wird nun auf die Hadronen geballert, teilen diese sich ebenfalls in verschiedene Quarks auf, die man als kleinere Kügelchen erkennt. Wenn Ihr

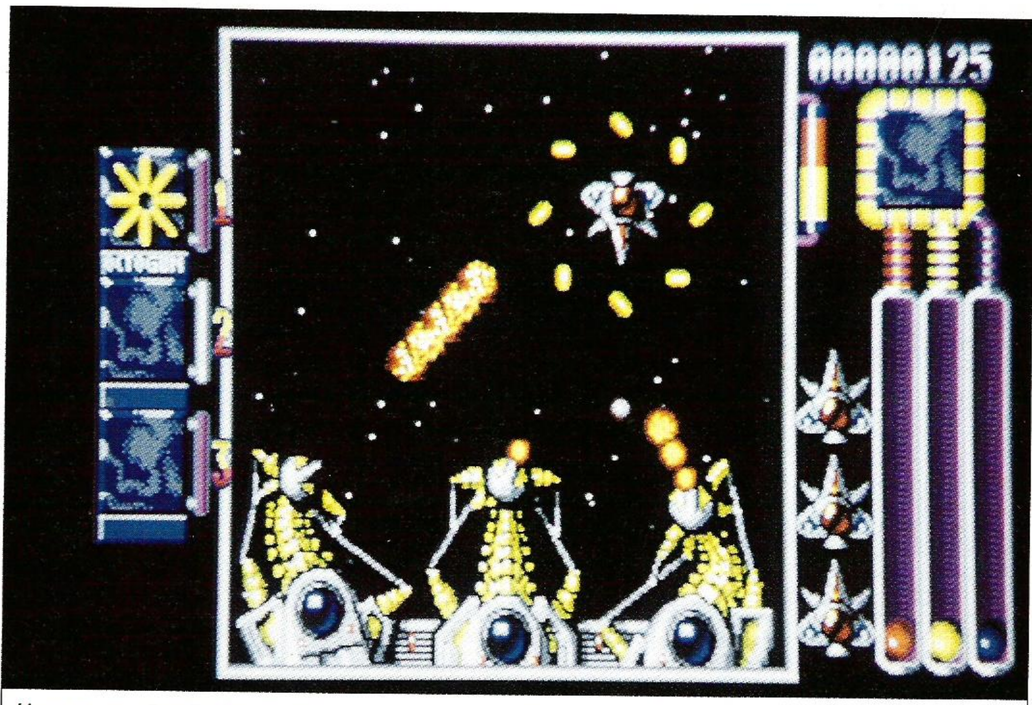


»Tolles Design und gute Technik: QUARTZ bringt Action satt!

nun nochmals die Quarks zerschießt, entstehen Neutrinos, und die müssen aufgesammelt werden. Für jedes aufgesammelte Neutrino in den Farben blau, gelb oder rot wird eine Sammelröhre mit der entsprechenden Farbe aufgefüllt. Sind **alle** Röhren voll, könnt Ihr Euch eine von insgesamt 11 Zusatzausrüstungen aussuchen. Da gibt es einen Speed up für höhere Beweglichkeit, Schußdrohnen, Flammenwerfer, Granaten, Schutzschilde, Acht-Wege-Kanonen, Smart-Bombs, Auffüllung der Schiffsenergie, eine Record-Funktion zum Abspeichern des Spielstandes im RAM, einen Amplifier, der ein paar Neutrinos in den Röhren beläßt, wenn diese gegen eine Zusatzwaffe eingetauscht werden, und zuguterletzt beschert uns QUARTZ noch zusätzliche Waffenkapseln. Der Clou dabei: Jede Zusatzwaffe wird in eine der drei vorhandenen Waffenkapseln abgelegt. Mit Space + Joystick können diese Waffen nun ausgewählt und benutzt werden, bis die Energie der Kapsel verbraucht ist. Sollte gar jener traurige Moment gekommen sein, in dem Ihr Euer letztes Schiffchen „anbrechen" müßt, so werden die vorhandenen Extras automatisch zur Auffüllung der Schiffsenergie verwendet!!!
Ein nettes Feature, wie ich finde, denn QUARTZ bietet dermaßen viel Action, so daß Hilfestellungen dieser Art nur zu gern gesehen sind. Die vorhin schon erwähnte Teilchenballerei ist ja schließlich nur der Auftakt zu einem Bildschirmgemetzel besonderer Güte – und daß ohne Brutalitäten gegen irgendwelche Aliens oder Menschen. Alle Objekte sind äußerst abstrakt und gefährlich! So solltet Ihr beim Warm up im „Lattice Layer" (der Kristallschicht mit den Hadronen) versuchen, möglichst dort schon eins bis zwei Extrawaffen für die Hauptrunde zu ergattern, denn diese relativ harmlose Ballerei mit Acht-Wege-Scrolling im besten *Asteroids*-Stil ist zeitlich begrenzt. Danach geht's nämlich erst richtig ab!
Ob Vertikal- oder Horizontalscrolling, ob schwingende Ketten oder merkwürdige Angreiferformationen aus dem Teilchenzoo: QUARTZ hat alles. Mit der Story hat das freilich wenig zu tun, oder wie soll man sich z.B. den Meteoritensturm im zweiten Level erklären? Ist ja eigentlich auch egal, denn QUARTZ ist schließlich ein Shoot 'em up, und da soll's krachen, bis die Schwarte kracht. Witzig sind auch die Endgegner: So gibt's am Ende von Level eins einen Atomkern, um den ein paar fiese Elektronen herumschwirren. Wird der Atomkern beschossen, dreht er sich immer schneller, bis schließlich ein Proton zerplatzt. Aber Vorsicht: Die Trümmer sind tödlich!
Wer die Extrawaffen auch nach dem Verlust eines Rauschiffes gern behalten möchte, wird von QUARTZ ebenfalls nicht enttäuscht: Bis auf die Schußdrohnen sind alle Extras auch beim nächsten Schiff verfügbar. Wer selbst damit noch nicht zufrieden ist, kann sich sogar nochmal in die Aufwärmrunde versetzen lassen und weitere Power up's einsammeln!
Trotz dieser vielen spielerfreundlichen Features bleibt QUARTZ jedoch ein sehr, sehr schwieriges Shoot 'em up für Vollprofis, die sich an solchen Games gern die Zähne ausbeißen. Viele intelligente Gegner wurden in das Programm eingebaut, die das Überleben im Spiel zum schweißtreibenden Akt machen, ohne daß die Motivation baden geht. Das Programm läßt dem Spieler immer eine Chance, heil aus der Bedrängnis zu kommen. Wer die Angriffstaktiken der Gegner lernt, die richtigen Extrawaffen einsammelt (im „Lattice Layer" und durch komplettes Abschießen von Feindformationen) und flinke Finger hat, wird mit QUARTZ sein pures Vergnügen haben. Zudem ist das Spiel technisch blitzsauber programmiert und bietet einiges an leckeren Grafiken. Alle Sprites sind erstklassig animiert, und dazu gibt's noch flüssiges Horizontal- und Vertikalscrolling der Backgrounds, und das teilweise noch in zwei Ebenen! Und das Heranzoomen beim Meteoritensturm muß man einfach gesehen haben! Die ST-Fans wird's freuen, wird doch ihr Rechner neben dem guten Scrolling auch noch mit einem guten Sound bedient. Wer die gut komponierte (nicht gesampled!) Melodie nicht mehr hören mag, kann auf die Soundeffekte umschalten, um sich den großen „Bumm" lievhaftig reinzuziehen.
QUARTZ ist eindeutig ein reinrassiges Actionspiel mit all den Zutaten, die Spiele dieser Art in die Charts schießen: Tolle Technik, tolle Grafik und viel, viel Action in allen Variationen. Neben *Xenon* ist QUARTZ derzeit das wohl anspruchsvollste Ballerspiel auf 16-Bit!

Michael Suck

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Here we go: Der Endgegner Level 2 – ein riesiger Flammenwerfer! *Foto: Atari ST*

Leise Donnervögel



Foto: CPC

Programm: Thunderbirds, **System:** Amstrad CPC (getestet), C64, MSX, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC, **Preis:** ca. 40-70 DM Disk, ca. 35 DM Kass, **Hersteller:** Grandslam, England, **Muster von:** Grandslam, England.

So vor etwa 20 Jahren, da lief im Fernsehen eine Serie, namens THUNDERBIRDS. Doch mangels Interesse wurde diese Serie alsbald wieder abgesetzt. Vielleicht lag dies daran, daß es sich um Puppenfilme handelte. Die Story drehte sich um einen reichen, snobistisch veranlagten Mann, der mit seinen Söhnen und einigen Wissenschaftlern auf einer Südseeinsel lebte und im allgemeinen als Nichtstuer galt. In Wirklichkeit jedoch entwarf er fünf Fahrzeuge, die der normalen irdischen Technik um Jahre voraus waren. Diese Fahrzeuge hießen alle Thunderbirds und waren durchnumeriert. Sie wurden im Rahmen einer Rettungsfirma eingesetzt. Wo immer ein Hilferuf im Äther zu vernehmen war, die Thunderbirds waren zur Stelle, um zu helfen und Leben zu retten. Doch leider hatten sie auch einen erbitterten Feind: Doktor Hood. Der trachtete nur danach, den Thunderbirds ihre technischen Geheimnisse abzujagen, um sie dann an den Meistbietenden zu verschachern. So, nun kennen Sie also den Hintergrund des Spiels **THUNDERBIRDS**. Es handelt sich um ein Action-Adventure. Übrigens wurde es von den Programmierern, die auch *Terramex* schufen, umgesetzt. Leider war zum Zeitpunkt des Tests nur die Amstrad-Version fertig. Angekündigt wird das Spiel aber für fast alle gängigen Rechner.

Insgesamt sind vier Aufgaben zu lösen, die immer schwieriger werden. In allen Missionen ist eines gleich: immer steuert man zwei Personen abwechselnd. Die erste Mission trägt den Namen „MINE MENACE". In einem Bergwerk wurden durch eine Explosion die Aufzüge zerstört. Außerdem wurde die Pumpe lahmgelegt, die verhindert, daß der gesamte Stollen nach und nach voll Wasser läuft. Ein weiteres Problem: Zwei Bergleute sind verschollen. Die Aufgabenstellung ist damit klar: Die Pumpe ist, ebenso wie die Aufzüge, zu reparieren, und die Bergleute müssen gerettet werden. Die zwei Personen, die man steuert, heißen Alan und Brains und befinden sich zu Beginn an unterschiedlichen Orten im Bergwerk. Brains muß die Reparaturarbeiten übernehmen, Alan soll die Bergleute retten.

Diese eigentlich interessante Story leidet etwas unter der Amstrad-Grafik, die, weil der Mode 1 (320*200 Punkte in vier Farben) benutzt wurde, nicht gerade farbenfroh ist. Auch das Spieltempo und die Animation lassen zu wünschen übrig. Zwar haben die Programmierer versucht, einige grafische Gags zu verwirklichen, bei dieser Farbauflösung bringt das aber auch nicht viel. Da bleibt eigentlich nur auf die 16-Bit-Versionen zu hoffen. Die Steuerung ist auch reichlich unexakt. Beim Versuch, verschiedene Gegenstände aufzunehmen oder zu benutzen, kann dies schon mal zu einem Geduldsspiel ausarten. Zusätzlich ist es auch ziemlich langweilig, dauernd durch irgendwelche Gänge zu schlendern, Leitern rauf und runter zu klettern und ab und zu einen Gegenstand zu finden. Erschwerend kommt hinzu, daß sich der Spieler ständig unter Zeitdruck befindet, da die Zeitspanne zur Lösung sehr knapp bemessen ist. Jede der beiden steuerbaren Personen kann maximal zwei Gegenstände mit sich führen – zur Lösung der Aufgabe sind aber viel mehr erforderlich. So muß man ständig Gegenstände ablegen, um den gerade benötigten mitnehmen zu können. Hat man dann endlich das getan, zu dem der betreffende Gegenstand benötigt wurde, so kann man den ganzen Weg wieder zurücklatschen, um den anderen Gegenstand wieder aufzunehmen. Dies fördert nicht gerade die Motivation.

Weder das Spiel selbst, noch die Idee bietet irgendetwas Neues. Ähnliche Spiele gibt es bereits wie Sand am Meer, so daß man auf THUNDERBIRDS von **GRANDSLAM** ruhig verzichten kann. Auch wenn es nicht wirklich schlecht ist, so ist es doch einfach zu alt in der Aufmachung, um heutzutage noch Erfolg haben zu können.

Ottfried Schmidt

Grafik	6
Sound	5
Motivation	6
Spielablauf	5
Preis/Leistung	6

Es »burnert« weiter

Programm: First Strike, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 Mark (Band) & etwa 42 Mark (Disk.), **Hersteller:** Elite Software, Walsall, England, **Muster von:** Elite.

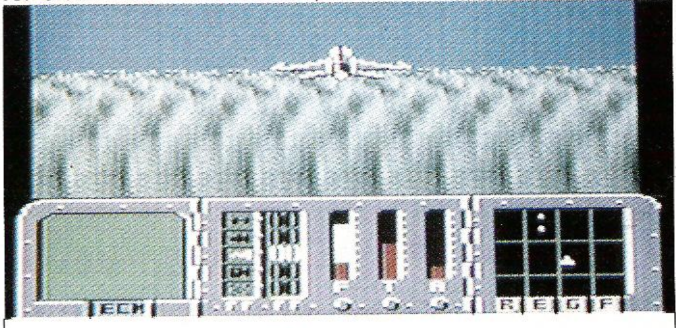
Bei **ELITE** nennt man es zwar **FIRST STRIKE** („Erstschlag"), dennoch ist das vorliegende Produkt an den Spielhallen-Renner *Afterburner* angelehnt und müßte als „Zweitschlag" in die Annalen der Softwaregeschichte eingehen.

ELITE hat es m.E. geschafft, das alte Thema wesentlich besser bearbeitet dem User feilzubieten, obwohl sehr viele Merkmale des *Afterburner* übernommen wurden. Es geht in FIRST STRIKE darum, allein gegen eine schier übermächtige Luft- und Seeflotte anzukämpfen, ohne den Überblick und die Maschine zu verlieren.

So erheben wir uns *aftermäßig* in die Lüfte, nachdem wir aus dem Anfangs-Menü die gewünschte Mission und danach das „geeignete" Waffenarsenal ausgewählt haben. Noch schnell volltanken lassen, und schon geht's zur Feindaufklärung...

Beim Aufstieg durchbrechen wir die erste Wolkendecke, sehen unseren Feind vor uns. Bevor dieser das Feuer eröffnet, müssen wir aufs Schärfste reagieren. Den Hahn rumreißen und den „Erstschlag" zur Ausführung bringen. Man setze nun eine gezielte Salve, und das erste Problem ist gelöst...

Bei unserer Mission kommt es besonders darauf an, daß wir uns nach jedem Landeanflug aus der Waffenkammer die richtige Schützenhilfe für unseren Hahn aussuchen. Dabei sind Backfire-Raketen nicht zu verachten: Diese garantieren das Rückenfreihalten bei direkt geflogenen Aktionen, ob nun gegen Luft-, Schiffs- oder Bodenziele...



Nicht neu, aber gut gemacht: First Strike

FIRST STRIKE von ELITE erweist sich als eine stark verbesserte Neuauflage von *Afterburner.* Aber: Das Spiel**prinzip** bleibt dasselbe. Da die Missionen von Level zu Level immer schwieriger werden, bleibt eine gewisse Motivation hängen. Dennoch gilt auch für FIRST STRIKE: Durchschnittliche Grafik, angenehme Animation, gute Steuerung, aber keine Originalität.

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

SCHMEISS' MICH AUF DIE HALDE, BABE

Programm: Skate of the Art, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Linel, Schweiz, **Muster von:** [3]



Skate or Die!

Nachdem man eine ganze Zeit lang nichts oder nur seltsame Dinge von **LINEL** gehört hat, erscheint nun **SKATE OF THE ART**, ein von der Ex-Crackergruppe '1001' kreiertes Geschicklichkeitsspiel, beim dem es, wie der Titel schon verrät, ums Skateboarden geht. Das darf man sich natürlich nicht so vorstellen wie mich, wenn ich mich aus Ermangelung meines Wagens, der mal wieder in der Werkstatt steht, auf mein Skateboard schwinge und zur Arbeit rolle, den Koffer in der Hand, sondern viel sportlicher, abenteuerlicher und amerikanischer.

Und so steht es dann auch in der mehrsprachigen Anleitung: '*Stelle Dein Koennen, in einem der populaersten Sportarten auf diesem Planeten, unter Beweis.*' Dadurch motiviert schiebe ich die Disk in den seitlichen Schlitz unseres 500ers und warte, was passiert. Nach kurzer Zeit habe ich die Möglichkeit, mir einen Programmteil anzusehen, in dem ich über die Steuerung belehrt werde, oder direkt in das Programm vorzustoßen. Ich tue zuerst das eine, dann das andere, aber weder hier noch dort reißt mich etwas vom Hocker.

Es geht darum, ein schwach aussehendes Männlein auf seinem Skateboard durch verschiedene Seitenansichtlevels zu bugsieren. Diese scrollen von rechts nach links und sind sehr kurz – wenn man weiß, wie's geht, schafft man einen Level in ungefähr 15 Sekunden. Das läuft so ab, daß auf der Wegstrecke immer wieder Kombinationen von Hindernissen hereingescrollt kommen, denen man mittels verschiedenen Sprüngen und geschicktem Taktieren mit der Geschwindigkeit ausweichen muß. Im ersten Level, der Londonder U-Bahn, sind dies Gepäckstücke, die man erst beim zweiten Hinsehen als solche erkennt, Rampen, sowie eine Baustelle. Steuerung und Kollisionsabfrage sind hierbei für meinen Geschmack unzureichend gelöst und heben so nicht gerade die Motivation des Spielers. Die Grafik ist im ersten Level noch gut, schon im zweiten Level geht's dann bergab – wenn man das Skateboard auf der 'Holland-Strecke' fährt, fragt man sich, wieso, und wenn es erst in die Staaten geht, ist man am Aufgeben. Als Abwechslung gibt's zwar nach jedem 'Land' eine Bonusrunde, die zieht einem aber auch nicht die Wurst vom Brot, und so komme ich, auch aufgrund des schwachen Sounds, nur zu einem sehr mäßigen Ergebnis.

Ach, bevor ich's vergesse: Auf der Diskette befindet sich neben dem Programm auch der 'System Z Virus Protector'. Ob diese Maßnahme gut und inwiefern sie überhaupt beabsichtigt ist, bleibt sicher strittig. Wir halten nicht viel davon! Ganz nebenbei bemerkt ist auch die Sortierroutine für die Einträge in der Highscoreliste fehlerhaft – es wird immer der erste Platz ersetzt.

Zweites 'ganz nebenbei': Auch die irdische Physik hat man schamlos außer Kraft gesetzt: Rollt man mit dem Skateboard eine der Mickerrampen herunter, wird man schneller, rollt man aber eine andere hinauf, wird man nicht wieder langsamer! Eine schwache Vorstellung!

uli

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**5**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

SALTO INS JENSEITS

Programm: Strider, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold, England.

Und wieder werden wir beglückt mit einer Automatenumsetzung, diesmal von **CAPCOM** gepaart mit **U.S. GOLD**. Das Teamwork zwischen Japanern und Engländern hat ja bis jetzt ganz gut geklappt, von einigen Ausrutschern mal abgesehen. CAPCOM liefert halt das Original und U.S. GOLD die mehr oder minder gelungene Umsetzung für die Heimcomputer. Die neuste überseeische Coproduktion nennt sich **STRIDER** und schließt sich nahtlos an die lange Ahnenreihe der vielen, vielen anderen Ballerspiele an. Man schreibt, wie so oft, das Jahr 2048, überall gibt's Trouble. Warum, ist eigentlich egal, wichtig ist lediglich, daß sich unser Held gut bewaffnet ins Gefecht gegen außerirdische Roboter und Monster stürzen kann. In dieser Fassung des endlosen Metzelepos ist der Held ausnahmsweise mal zu Fuß unterwegs und besitzt statt einer Knarre ein langläufiges Schwert oder sowas, mit dem er ganz gut ausholen kann. Ziel des Spiels ist es, den bösen Obermotz zu vernichten, der zwischen den Levels immer mal auftaucht und dumm ruberlabert, von wegen „unbesiegbar" und blabla – man kennt das ja...

Wichtiger erscheint mir da schon der Spielablauf zu sein, in dem einige nette Details versteckt sind, die der Erwähnung wert sind – und die Motivation nach oben oder unten treiben. Das beginnt bei der komplexen Anordnung der Levels, die eben nicht in einer Ebene stur vor sich hinscrollen, sondern mehr in eine abwechslungsreiche Berg- und Talfahrt ausarten. Über die Hügel läuft der Schwertschwinger von ganz allein, nur bei Hindernissen, die 90 Grad in die Höhe ragen, muß geklettert werden. Gemeinerweise sind viele der Roboter fest in den Bergen oder an hohen Säulen installiert, so daß man sie teilweise erst recht spät sieht, da der Bildschirm erstmal entsprechend gescrollt werden muß. Überhaupt wurde an miesen Gegnern wenig gespart. Neben dem obligatorischen Endgegner (im ersten Level eine Laserstation mit Spiegeln – nette Idee!) gibt es eine ganze Reihe hartnäckiger Zwischengegner, die mit ganz speziellen Taktiken auf den Helden losgehen. Gerade wegen diesen variantenreichen Angriffstaktiken hätte ich mir eine hohe Beweglichkeit des Heldensprites gewünscht, doch da besitzt das Programm ein paar Schwächen. Zwar ist das Sprite in vielen Zwischenschritten animiert, doch das Ausführen einer Bewegung dauert viel zu lange. Wird z.B. ein Sprung ausgeführt, springt der Typ erst hoch in die Luft und macht erstmal einen hübsch anzusehenden Salto, bevor er wieder landet. Währenddessen hat ihn die feindliche Gewehrsalve natürlich schon erreicht... Glücklicherweise besitzt der Typ eine recht hartnäckige Energieleiste und kann schon mal ein paar Treffer ab, außerdem gibt's Zusatzwaffen wie z.B. ein längeres Schwert oder eine Drohne, die herumschwirrt und ein wenig Ärger abhält. Mit etwas Übung kann man sogar die Dauer der einzelnen Bewegungen zeitlich gut einschätzen. Aber manchmal wird's eben doch frustig. Das ist bedauerlich, denn STRIDER kann mit guten Grafiken und einem recht schicken Sound (speziell auf dem Amiga) aufwarten. Zwar ist das Scrolling auf beiden Rechnern leicht ruckelig (keiner weiß, warum), doch ansonsten spielt sich STRIDER rasant und bietet abwechslungsreiche, knackige Action für ausgeschlafene Ballerfreaks. Ohne die Fehler bei der Animation hätte mich STRIDER sicherlich noch länger an den Bildschirm gefesselt, so aber gönne ich mir jetzt erstmal 'ne Ruhepause – meinem Blutdruck zuliebe.

Michael Suck

(Amiga/Atari ST9		
Grafik	**9**	**9**
Sound	**8**	**8**
Spielablauf	**8**	**8**
Motivation	**8**	**8**
Preis/Leistung	**8**	**8**



Strider gegen Supersprite



SCORE:001150
TIME 092-02

Umweltschutz ist teuer . . .

... diese Phrase hört man oft von Politikern, die sich gegen das Aufbegehren von Naturschützern und umweltbewußten Bürgern zu stemmen suchen, was leider immer wieder gelingt. Diese Phrase hat man sich wahrscheinlich auch bei MICRO STYLE zu Eigen gemacht, als es um die Festsetzung des Preises für dieses Image-Produkt ging. Letzterer ergab sich hoffentlich zum größten Teil aus dem Geld, das GREENPEACE aus dem Verkauf des Programmes erhält; und auch MicroProse wird schätzungsweise bei dem Deal nicht leer ausgehen. Aber das braucht nicht unsere Sorge zu sein. Kümmern wir uns lieber um die gebotene Software!

Programm: Rainbow Warrior, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** ca. 85 Mark (16 Bit), ca. 40 Mark für C-64 Kass. und ca. 55 Mark für Disk, **Hersteller:** Micro Style, **Muster von:** Microprose, England

Geliefert wird das Programm unter dem Label, unter welchem es nur sogenannte „Spiele für Erwachsene" geben soll. Dem zum Trotze halte ich **RAINBOW WARRIOR** auf jeden Fall auch für ein „Kinderspiel", zumindest, was den spielerischen Inhalt des Games angeht.
Hier hat man in mehreren Quasi-Disziplinen einige der Hauptaktionsfelder von GREENPEACE erfaßt und zu Spielen verarbeitet. In sieben verschiedenen Spielen muß man gegen die Umweltverschmutzung und für den Artenschutz eintreten, teilweise leider etwas abstrakt. Dabei stehen dem Spieler nur friedliche Mittel zur Verfügung; schließlich sind die Anderen die Bösen. Zur Auswahl stehen einem dabei anfangs nur sechs der sieben Spiele. Das siebte Spiel kann man erst nach der Komplettierung aller anderen sechs Programmteile anwählen. Ich nehm' mir eins nach dem anderen vor:
Im ersten Spiel (Reihenfolge nach Anleitung) muß man sich um die Einleitung radioaktiver Abfälle ins Meer (irgendwo bei Irland) mittels unterseeischer Rohre kümmern. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen Taucher mittels eines Delphins zu den vier Einleitungsröhren zu bringen. Dort angekommen verschließt der Taucher das Rohr à la *Super Pipeline*, und die Sache ist gegessen. Unterwegs muß man immer wieder auftauchen, um den Delphin Luft schnappen zu lassen, auf Haie und andere Meeresbewohner achten und auch ein Auge für den Energievorrat des Tauchers haben. Kein schlechtes Spiel, nur leider etwas schnell zu schaffen.
Der zweite Teil befaßt sich mit dem Versenken radioaktiven Materials in der Tiefsee. Der Spieler muß die drei Kräne eines Schiffes mit GREENPEACE-Aktivisten besetzen, da diese Fässer mit radioaktivem Material ins Meer laden. Man fährt also, mit seinem Dinghy herabfallenden Gegenständen und mit Wasserkanonen bewaffneten Matrosen ausweichend, bis zu einer der Leitern, mit deren Hilfe man auf das Schiff gelangt. Nun muß man eben noch ein- zweimal einem Matrosen ausweichen, den Kran erklimmen, dies schließlich noch zweimal wiederholen, und fertig ist die Kiste! Ebenfalls nicht schlecht, aber leider auch zu einfach!
Die Kampagne zur Rettung der Wale ließ mich dann allerdings etwas stutzig werden. In der Anleitung steht, daß man ein GREENPEACE-„Rettet die Wale"-Bild aufbauen muß, um die Waljagd publik zu machen. Realisiert hat man das in einer *Breakout*-Variante mit ein paar Features, und das war's. Irgendwo ebenfalls recht unterhaltsam, bloß etwas einfallslos!
Im vierten der sieben Spiele tut man etwas gegen den Säureregen: Man behängt die vier qualmenden Schlote einer Fabrik mit der Parole 'STOP ACID RAIN'. Umständlicherweise muß man jeden Buchstaben einzeln und am richtigen Schlot anbringen, nachdem man ihn von einem der vorbeifahrenden Dinghies aufgenommen hat. Erschwert wird das Ganze von den Jungs vom Werkschutz, und die sind auf Zack, bewerfen sie die Spielfigur doch mit Schraubenschlüsseln und versuchen, sie mit Lastwagen niederzufahren.
Macht man z.B. auf einem Turm einen Fehler, so sieht man den Aktivisten die ganze Länge des Turms stürzen und unten aufschlagen; vom Lastwagen wird man erfaßt, weggeschleudert und letztendlich überrollt – hart aber herzlich! Ein nicht zuletzt wegen der lustigen Musik hübscher Teil des Programmes.
Teil Nr.5 bringt einem bei, was man gegen die Zerstörung der Ozonschicht tun kann. Man kauft sich ein Ticket, fliegt in die Antarktis und bewirft Spraydosen und Imbiß-Verpackungen mit Schneebällen. Erwischt man mal eine Spraydose nicht, so sprüht diese an der Ozonschicht herum, die dadurch merklich dünner wird. Irgendwann einmal ist die Schicht an dieser Stelle durchbrochen, und die agressive UV-B-Strahlung trifft auf die Erde. Wird die Spielfigur von der Strahlung getroffen, steigt ihr Strahlungslevel; ist er zu hoch, stirbt die Spielfigur. Wird einer der herumwatschelnden Pinguine von der Strahlung getroffen, verwandelt er sich in einen Killer-Pinguin, der durch die Gegend hüpft (doing, doing) und den Greenpeaceler angreift. Hier kann man glücklicherweise, wie auch bei den umhergehenden Basisarbeitern, mit einem Schneeball abhelfen. Mir scheint, daß dieser Level, wohl als Ausgleich für die anderen, etwas schwieriger gemacht worden ist, denn nur selten kam ich hier auf einen grünen Zweig.
Im sechsten Teil schließlich geht es um das Abschlachten der Heuler in der Arktis, d.h. es geht darum, dies zu verhindern. Dazu muß man das Fell der armen Tiere mit Farbe besprühen und so für die Jäger wertlos machen. Natürlich ist das nicht ganz einfach, da sich unser Mann zuerst einmal Farbe besorgen muß, um sich schließlich springenderweise von Eisscholle zu Eisscholle zu den Heulern bewegen zu können. Erschwerend kommt hinzu, daß a) sich die Eisschollen bewegen, b) Jäger unterwegs sind, die die Heuler erschlagen, wenn man nicht schnell genug ist, c) im fortgeschrittenen Spiel ein Hubschrauber sowie ein Atom-U-Boot aufkreuzen und einen aufs Korn nehmen.

Rainbow Warrior: alter Ablauf, neue Ideen

Der letzte Teil schließlich erinnert stark an 'Rettet den Wal' und bietet spielerisch wenig Änderung.

Nun obliegt mir die schwierige Aufgabe, dieses Programm richtig zu bewerten. Grafik und besonders Sound sind durchweg recht gelungen und lassen an sich nur wenige Wünsche erbarmungslos offen. Die Kollisionsabfragen sind in allen Teilen bis auf das Robbenschlachten gut. Die siebzig beigelegten Seiten machen die konkurrenzlos beste (!) Anleitung aus, die ich jemals gesehen habe. Neben den zu den Spielen nötigen Daten bekommt man hier noch Hintergrundinformationen über die betreffenden Umweltprobleme und von GREENPEACE durchgeführten Aktionen. Ganz riesiges Lob hierfür! Auch die sehr schwierige Aufgabe der Umsetzung dieser Themen in Spiele hat man eigentlich gut gelöst. Geht man vom Spielgedanken aus, halte ich RAINBOW WARRIOR für die beste Software, die jemals erschienen ist, und es mutet mir etwas seltsam an, daß dieses Spiel gerade von dem Kriegssimulationsproduzenten MICROPROSE, unter dem Label MICRO STYLE veröffentlicht wird, zumal zu einem derart stolzen Preis.

Mein Tip: Besorgt Euch das GREENPEACE-Buch, aus dem auch alle in der Anleitung enthaltenen Hintergrundinformationen stammen und spendet ein bißchen was für diesen guten Zweck!

Ulrich Mühl

Grafik	**6-8**
Sound	**9**
Spielablauf	**4-8**
Motivation	**6-8**
Idee (Konzept)	**12**
Preis/Leistung	**7-8**

Otti wieder auf der Piste

ODER:

Wie man sein Auto kaputtfährt

Programm: Stunt Car Racer, **System:** Atari ST (gedoubled), Amiga (demnächst), **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

STUNT CAR RACER nennt sich das neuste **MICROPROSE**-Produkt. Es handelt sich um eine Simulation des in den USA recht populären Stunt-Car-Rennens, bei dem die Fahrer à la Colt Sievers Kopf und Kragen riskieren, um an den heißgeliebten Pokal zu gelangen. Die Strecken bei diesem Race sind absolut radikal gestaltet, da wird mir schon fast beim Hinschauen übel. Riesen-Sprungschanzen und Grand-Canyon-mäßige Gefälle dürfen da natürlich genausowenig fehlen wie Zugbrücken und fiese Steilkurven.

Nach dem Programmstart erscheint ein Auswahlmenü, in dem ich die Wahl zwischen drei verschiedenen Spielmodi habe (Single Player League, Multiplayer, Computer Link). Beginnen wir doch mit der Single Player League (Ein-Spieler-Liga). Hier beginnt Ihr in der vierten Division und müßt Euch bis zur ersten hochkämpfen. Um in die nächste Division vorzudringen, müßt Ihr eine Rennsaison besser bewältigen als Eure Gegner (zwei an der Zahl), die vom Compi gesteuert werden. Pro Rennsaison gilt es, auf den vorgegebenen Kursen (zwei pro Division) besser, schneller und deshalb auch radikaler zu heizen als Eure Mitstreiter. Am Ende eines jeden Races werden Wertungen vergeben, und dies geschieht nach folgendem System: Es gibt zwei Punkte für ein gewonnenes Rennen und einen Punkt für die „Best Lap". Derjenige, der am Ende einer Saison die meisten Punkte auf seinem Konto zu verzeichnen hat, wird in die nächsthöhere Division befördert. Die Strekken werden aber von Division zu Division zunehmend schwieriger. Hat man es in der vierten Division noch mit relativ einfachen Strecken zu tun (Stepping Stones = sehr unebene Fahrbahn, Little Ramp = kleine Sprungschanze), geht's in der ersten Division umso mehr ab (Ski Jump = supersteile Abfahrt mit skiprungmäßiger Schanze, Draw Bridge = Zugbrücke(!)).

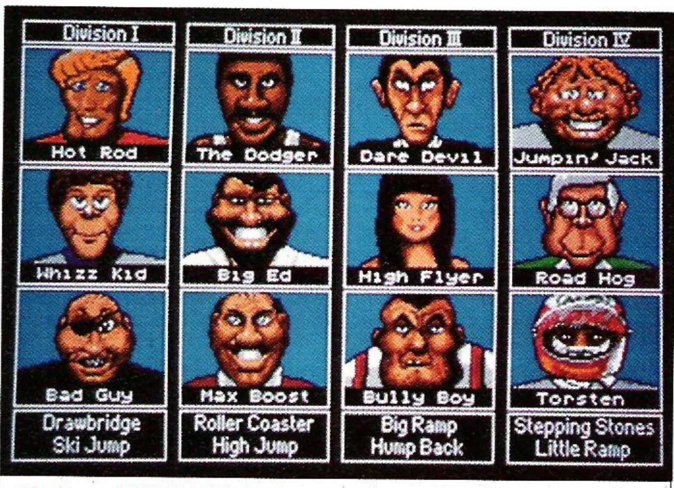


Ab in die Kurve



»Technisch ausgefeilt, konzeptionell originell – das sind die Markenzeichen von STUNT CAR RACER«

Beginnen wir jetzt einfach mal mit dem Race: Zu Beginn gebe ich erst einmal meinen Namen ein, wähle dann die Funktion „Start Racing Season" und sehe sogleich meine 15 Gegner grafisch hübsch dargestellt vor mir (auf dem Monitor/Fernsher). Durch einen nochmaligen Druck aufs rote Knöpfchen gelange ich in einen Screen, auf dem die Strecke übersichtlich angezeigt wird. Hier kann ich durch Joystickbewegungen den Kurs von verschiedenen Blickwinkeln aus betrachten. Eine letzte Betätigung des Feuerknopfes – und auf geht's. Mein Fahrzeug wird nun mit Hilfe eines großen Krans auf die Strecke gehievt, das Startzeichen ertönt – jetzt heißt's Gas geben, und zwar ohne Ende. Die Geschwindigkeit steigert sich ganz von allein, gebremst wird per Stick nach hinten (das Fahrzeug besitzt übrigens auch die Fähigkeit, sich rückwärts fortzubewegen?!). Der Turbo-Boost wird durch den Feuerknopf eingeschaltet (setzt man den Turbo-Lader ein, so sprüht Feuer aus den Auspuffrohren!). Also, Feuerknopf gedrückt, und los geht die Heizerei, Steilkurve nach rechts (bravourös gemeistert), langezogene Gerade (Speed geben bis zum Verrecken), kleine Sprungschanze (meisterhaft übersprungen), Steilkurve links (oooh, ich bin zu schneeeeeell . . , krach, wumm, peng). Aus der Kurve geflogen! Auf dem Screen erscheint „Wreck", was soviel wie Wrack bedeutet, und meine Kiste ist Schrott. Tja, das war's dann wohl! Nach einigen Stunden Spielzeit eignete ich mir dann aber doch noch die nötige Technik an, so daß ich nun auch die schwierigeren Strecken (Lob, Lob, Lob!!!) ohne größere Probleme bewältigte.



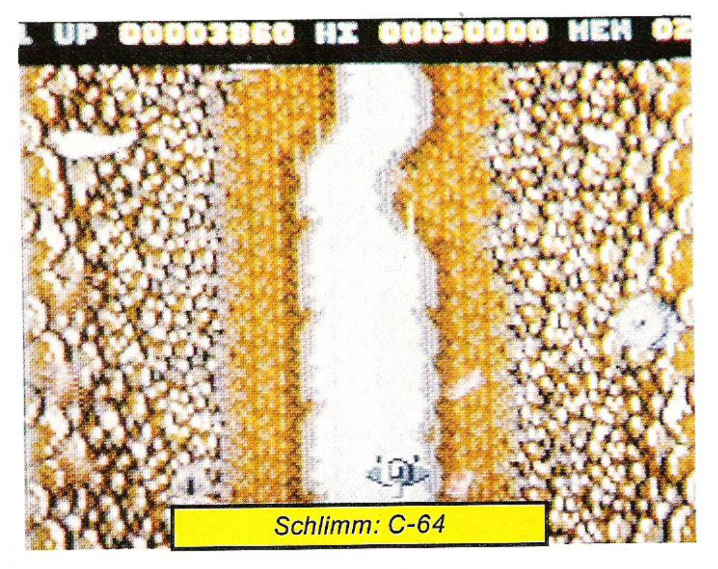
Die neue ASM-Redaktion? Fotos(2): ST

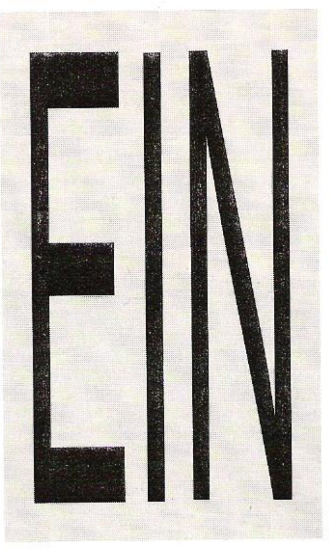
Grafikmäßig (ausgefüllte Vektorgrafik, schnell!) kann der STUNT CAR RACER wirklich voll überzeugen. Der 3D-Effekt ist echt gut rübergekommen – ein Lob an die Programmierer.

Neben der Single Player League existieren, wie oben erwähnt, noch zwei andere Gameoptionen. Am Multiplayer Mode können bis zu acht Spieler, an einem Compi sitzend, teilnehmen. Es wird hierbei je ein Rennen auf den Strecken Hump Back (= hügelig) und Little Ramp gefahren. Am Ende eines jeden Rennens werden die Ergebnisse tabellarisch aufgelistet. Der Link Mode setzt eine Verbindung zu anderen Atari ST voraus. Hier können bis zu 16 Spieler an dem Rennen teilnehmen. STUNT CAR RACER ist ein technisch ausgefeiltes Produkt, das den vollen Spielspaß bringt!

Torsten Oppermann

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9


Schlimm: C-64

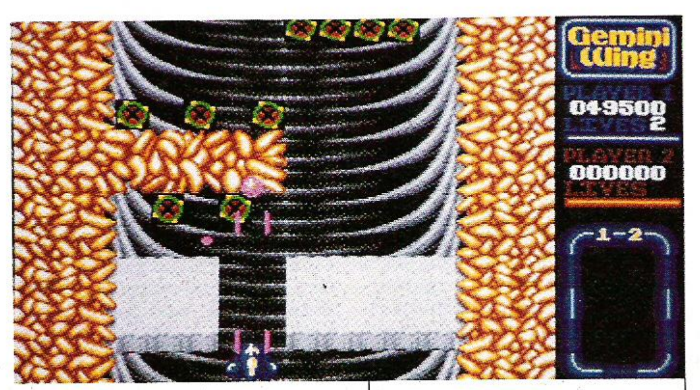


(un)gesundes Mittelmaß ?

Programm: Gemini Wing, **System:** Amiga, C-64, Amstrad CPC, Atari ST (alle getestet), Spectrum, **Preis:** Ca. 40 DM (8 Bit), ca. 60 DM (16 Bit), **Hersteller:** Virgin Mastertronic Ltd., **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

Was zeichnet eigentlich ein Durchschnittsspiel aus? Erbringt es in jedem Bereich nur „durchschnittliche" Leistung? Grafik naja, Sound mäßig? Spielablauf bei irgendeinem Konkurrenzprodukt abgekupfert? Oder gibt es hier sowohl überdurchschnittliche als auch unterdurchschnittliche Leistungen? Hängt die Qualität des Programmes stark vom jeweiligen System ab? Nun, bei **GEMINI WING** von **VIRGIN MASTERTRONIC** bekommt man von allem etwas. Die getesteten Versionen zeigten allesamt ein breites Spectrum an technischen Möglichkeiten und menschlichen Unfähigkeiten. Je nach System gibt es Gutes und Schlechtes zu vermelden, dabei ist aber keine Version ohne Mängel. Die 16-Bit-Fassungen sind noch die besten bzw. die „besseren", deshalb soll bei ihnen begonnen werden.

GEMINI WING ist laut Herstellerangabe die Umsetzung eines „brillanten Arcade Games". In einem solchen wollen die schieß- und ballerbegeisterten Freaks natürlich die Action an erster Stelle sehen. Ohne viel Umschweife soll's da zur Sache gehen, am besten mit guter Grafik und anständigem Sound. Viele Sprites, flüssiges Scrolling und gute Animation werden zur Selbstverständlichkeit, auch bei der Homecomputer-Umsetzung. Die Amiga- und ST-Versionen erfüllen wenigstens ein paar der Ansprüche, die man an ein solches Game stellt. Die Story schenkt man sich, es geht ja eh' nur ums Ballern. Viele Level, viele Feinde, Endgegner, um den Spielablauf in Kurzform darzustellen. Die Hintergrundlandschaft scrollt von oben nach unten, einigermaßen flüssig sogar. Nach kurzer Zeit kommen massig Gegner hinzu, die nun mit nähmaschinenartig rotierendem Daumen weggefeuert werden müssen. Manche Gegner schießen auch zurück. In bestimmten Zonen eines Levels wird soviel geballert, daß man stark gegen den Verlust der Übersicht kämpfen muß. Doch als kleine Hilfe gibt's ja Extrawaffen. Diese werden durch



16 Bit: mäßig bis gut

Überfliegen aufgesammelt und mit längerem Feuerknopfdruck ausgelöst. Auf diese Weise sollte man auch Ausschau nach Speed-Ups und Extraleben halten. Interessant wird das Spiel, sobald sich ein zweiter Spieler mit ins Geschehen mischt. Dann fliegen zwei Raumschiffe (oder Flugzeuge?) durch den Screen und ballern unabhängig voneinander alles ab, was kommt.

Beim Probezocken mit Baller-Otti fluchte dieser allerdings ständig darüber, daß sein Raumschiff gelegentlich aus unerklärlichen Gründen explodierte. Weiterhin fiel jedem Gelegenheitstester auf, daß bei den 16-Bit-Versionen bei der Kollisonsabfrage mächtig geschlampt wurde. „Was soll's," wird sich mancher sagen, „da muß man durch!" Richtig so, deswegen habe ich's auch mal bis zum fünften Level weitergespielt. Neben den erwähnten Features fielen mir noch weitere Dinge auf:

Der Continue-Mode, der eingebaut ist, geht bei 16 Bit nur dreimal, dann ist Sense. Das Raumschiff ruckelt ein wenig beim Richtungswechsel, was aber nur geringfügig stört. Der Sound verdient besondere Beachtung. Zwar sind die ST- und Amiga-Kompositionen gleich, doch gibt's bei der „Freundin" den eindeutig besseren Klang, und das gleich in Stereo! Die Qualität der Kompostionen (den Klang inbegriffen) reicht von „gut" beim ST bis hin zum „entzückend" auf dem Amiga. Da sieht man auch mal über die anderen kleinen Mängel hinweg.

Tja, kommen wir nun zum dunklen Kapital in der Geschichte von GEMINI WING: die 8-Bit-Versionen. Beim 64er fällt zunächst einmal die miserable Farbwahl negativ auf. Die Übersicht geht flöten. Der Sound taugt auch nichts, bloß der Spielablauf ist eine Spur flüssiger und schneller geworden. Die Grafik ist insgesamt enttäuschend und langweilig. Ein Spiel, das keinen Spaß macht, genauso wie beim CPC. Diese Umsetzung kann man getrost als Flop und Reinfall bezeichnen. Will VIRGIN die User hier für dumm verkaufen?

Die Grafik ist eine einzige Katastrophe. Alles ruckelt wie zu Großmutters Zeiten und ist genauso langsam wie die Oma selbst. Wer das längere Zeit ertragen kann, sollte mal seinen Arzt konsultieren. Der Sound ist (natürlich?) genauso mies, so daß ich mich hier damit begnüge, das Spiel abschließend als kompletten Unfug mit Hülle zu bezeichnen.

Es bleibt schließlich festzustellen, daß GEMINI WING auf 8 Bit nichts taugt, und daß die 16-Bit-Versionen auch nur Durchschnitt sind. Grafik gut, Sound „gut" bis „sehr gut", Spielablauf altbekannt bis langatmig.

Dem einen oder anderen mag es noch gefallen, ich dagegen erwarte für mein Geld etwas Interessanteres.

Peter Braun

	ST/Amiga/C-64/CPC
Grafik	8/8/5/2
Sound	7/9/5/1
Spielablauf	6/6/5/0
Motivation	7/7/4/0
Preis/Leistung	7/7/5/0

NIEDRIG FLIEGEN-HART TREFFEN

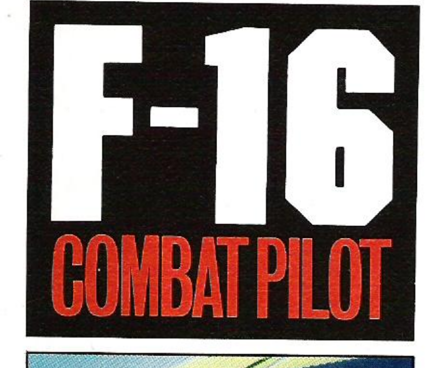
JETZT FÜR DEN **AMIGA** LIEFERBAR

'Eine gelungene Mischung aus Simulation und Action'
– ACE-Bewertung 952 – Advanced Computer Entertainment

'Der F-16 Combat Pilot gewinnt "spielend"'
– 5-Sterne-Spiel – New Computer Express

'Der F-16 Combat Pilot geht aufs Ganze'
– Spiel des Monats – The Games Machine

- Viele Missionen
- neun verschiedene Gebiete
- Tag- und Nachtflug-bedingungen



- 2-Spieler-Option (2 Computer erforderlich
- Ausführliche deutsche Bedienungsanleitung mit vielen Hilfestellunger
- Atari ST, Amiga, C 64-Disk, IBM CGA/Hercules, IBM EGA





The Real World of Simulation

RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbl
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Telefon 02101/6070
Distribution in Österreich:
Karasoft, Darius
Schweiz: Thell AG

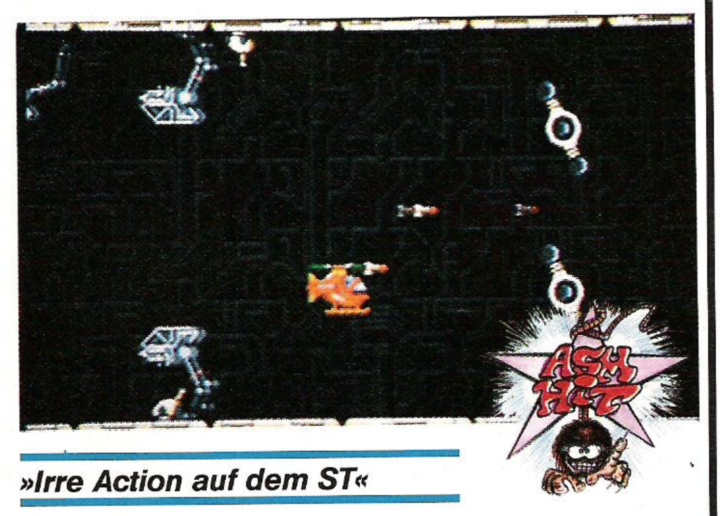
In letzter Sekunde!

Programm: Blood Money, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Psygnosis.

Uff! Das war echt knapp! Quasi in letzter Sekunde erreichte uns noch ein kleines Eilpäckchen mit der **Atari-ST**-Fassung von **BLOOD MONEY** und verhinderte damit eine standesgemäße Besprechung in den Konvertierungsseiten. Damit eröffnet sich für uns natürlich die Möglichkeit, mal fix eine neue Rubrik aus der Taufe zu heben, die sich allen Zuspätgekommenen widmet – **PSYGNOSIS** und der Bundespost sei Dank.

MONEY ist hammerhart und mit der Standardbewaffnung nur schwer zu lösen.
Im Vergleich zur Amiga-Fassung kommt das Spiel auf dem Atari ST nicht schlecht weg. Die Grafiken und Animationen (bis zu 18 Stufen) sind identisch, lediglich das Scrolling und der Sound haben ein klein wenig gelitten, doch für die Verhältnisse des ST-Soundchips läßt sich das Ganze gut anhören. Erfreulich auch die deutsche Anleitung, und zwar hauptsächlich deshalb, weil sie so viel Fehler hat – für Unterhaltung schon vor dem Spiel ist also gesorgt. BLOOD MONEY ist vielleicht nicht „das ultimative Ballerspiel“, wie PSYGNOSIS meint, doch es bietet sicherlich satte Unterhaltung für Baller-Enthusiasten. Um BLOOD MONEY zum besten Ballerspiel aller Zeiten zu küren, hätte das Spiel um einiges rasanter und abwechslungsreicher sein müssen, denn die Gegner sind teilweise doch recht stupide und lahm, die Backgrounds an manchen Stellen kärglich hingeklatscht, an anderen wieder toll gestylt. Doch wir dürfen noch auf das ultimative Shoot 'em up hoffen: David Jones, der Programmierer von BLOOD MONEY und dessen Vorläufer *Menace*, plant bereits sein nächstes Spiel.

Michael Suck



»Irre Action auf dem ST«

BLOOD MONEY ist ein Ballerspiel allererster Güte und Härte. Vier barbarische Levels mit einem Megabyte an Grafiken müssen vom Spieler bezwungen werden. Gegner gibt es natürlich in allen Formen und Farben, begierig darauf wartend, das eigene Raumschiff vom Screen zu blasen. Leider ist das Schiffchen, im Gegensatz zu den meisten Backgrounds und Sprites, echt häßlich geraten, aber immerhin kann das Ding mit einigen Zusatzwummen gut aufgerüstet werden. Aber, wie das Leben so ist, nix gibt's umsonst, und deshalb müssen diese Waffen in Shops eingekauft werden. Das Bare dafür erhält man, indem die Geldstücke aufgesammelt werden, die die abgeschossenen Feinde herunterplumpsen lassen. Schade nur, daß die mühsam erkauften Extras nach dem Verlust eines Schiffes gleich wieder futsch sind, denn BLOOD

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

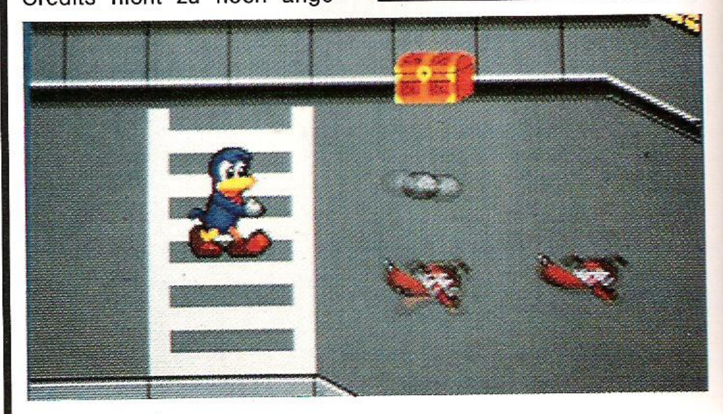
Zündstoff oder Rohrkrepierer?

Programm: Dynamite Dux, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, Spectrum, Amstrad, C-64, **Preis:** Atari ST ca. 65 Mark; Amiga ca. 75 Mark; Spectrum ca. 30 Mark; Amstrad/C-64 ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** Mediagenic.

Zündstoff verspricht der Titel des neuen **ACTIVISION**-Games: **DYNAMITE DUX**, eifrigen Spielhallengängern sicher bekannt, wurde nun von der SEGA-Platine auf die Homecomputer konvertiert. Wenn man die Zeit um ein rundes Jahr zurückdreht, wird man sich daran erinnern, daß der Automat damals nur mit mäßigem Erfolg in den Spielhallen lief. Nichtsdestotrotz unternimmt nun also ACTIVISION den Versuch, das Programm zumindest auf den Heimcomputern groß rauszubringen. Denn dafür, daß man sich von dem Game einiges verspricht, spricht allein schon die Tatsache, daß es zeitgleich für fünf verschiedene Systeme erscheint. Was aus den ACTIVISIONschen Anstrengungen geworden ist, werdet Ihr im folgenden erfahren.
Je nachdem, ob man sich für Ein- oder Zwei-Player-Mode entscheidet, kommen nur Bin oder Bin und Pin, die beiden Helden des Geschehens, zum Einsatz. Sie sind auf der Suche nach ihrer Freundin Lucy, die vom bösen Achacha gekidnapped worden ist und nunmehr ein armseliges Dasein in Gefangenschaft fristet. An Namen wie Achacha darf man sich nicht stören; ebenso wenig wie an der Tatsache, daß unsere Protagonisten waschechte Enten sind und daß neben anderen Gegnern Fuchsköpfe ohne Rumpf und Gliedmaßen Jagd auf sie machen. Angesichts der vielen, vielen Angreifer sind die anfänglich drei Leben und vier Credits nicht zu hoch angesetzt, und auch die Continue-Option wird vom Spieler dankbar angenommen werden. Denn die Leben sind schnell ausgehaucht, wozu auch die nicht ganz exakte Steuerung das Ihrige beiträgt.
Man steuert Bin (bzw. Bin und Pin) von links nach rechts über den nur gut zur Hälfte mit Grafik ausgefüllten Monitor, immer auf der Hut vor Gegnern und auf der Suche nach Zusatzwaffen und energieauffrischenden Objekten. Ist man nicht im Besitz von Waffen, so bleibt nur der nicht immer effektive Boxschlag oder aber das Ausweichen nach oben und unten beziehungsweise der Sprung (mit SPACE-Taste). Die Energiereserve wird am unteren Bildschirmrand angezeigt, oben erkennt man die noch bevorstehende Strecke bis zum Ende des Levels. Für jeden zurückgelegten „Meter“ erhält man Punkte; Bonuspunkte gibt es für das Aufsammeln verschiedenster Gegenstände, für das Öffnen von Schatztruhen und natürlich für die Beseitigung von Angreifern. Zum Abschluß eines jeden Levels wartet ein Endgegner auf den Spieler, den zu besiegen nicht immer einfach ist. Es bleibt nämlich sehr wenig Raum zum Ausweichen, so daß man so manchen Treffer wird einstecken müssen.
Faßt man zusammen, so muß man leider feststellen, daß DYNAMITE DUX – verglichen mit dem Spielhallen-Original – in puncto Spielspaß nicht viel zulegen konnte. Ein Programm mit Kanten und Ecken, dem es – wohl wesentlichster Nachteil – an Atmosphäre und Ausstrahlung mangelt.

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**



Der absolute Megablast!

Programm: Xenon 2 – Megablast, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Image Works.

„Ja, so spielt das Leben," möchte man oft meinen. Gerade einmal wieder hat „Action-Otto Ballerschmidt" das schon etwas angestaubte Spielchen *Xenon* hervorge-



kramt und für etwas Ruhe und Ordnung auf dem Screen gesorgt, sprich allerlei „zerschossenen" Spritemüll zurückgelassen. Für unseren Mann am Joystick, Ottfried Schmidt, stellt dieser Zeitvertreib oder kleine Nervenkitzel, wie Besagter oft zu scherzen pflegt, keinerlei Probleme dar. Doch in dieser Hochphase Ottis wagt es der Hersteller **IMAGE WORKS**, ganz locker und flockig einen Nachfolger des legendären Programmes nachzuschieben, nämlich **XENON 2 – MEGABLAST**. Vorbei die Zeiten „pfauhaften Prahlens", vorbei die Zeiten verächtlicher Kommentare, mit denen weniger Begabte bedacht wurden, schlichtweg nach dem Motto: „Uns' Otti" hat wieder etwas zu spielen, und wehe, jemand stört ihn dabei.

In dieser Episode erweisen sich die Aliens als wahrhaft schlechte Verlierer, denn lange nach der schmachvollen Niederlage planen sie erneut einen Komplott gegen das friedliche Universum. Fünf Zeitbomben wurden von jenen Xeniten innerhalb des Universums plaziert, mit anderen Worten: Fünf Level, die allesamt in verschiedenen Evolutionphasen spielen, gilt es, heil zu durchqueren, nebenbei noch von den Bomben und daraus entstandenen Mutationen zu säubern. Kanone frei!

Ihr beginnt dieses Game mit schlappen drei Leben. Natürlich soll die kleine Continue-Option nicht verschwiegen werden, die dem Spieler gewissermaßen zwei Freispiele verschafft, wonach aber auch schon endgültig Schluß ist. Der erste der fünf Level erweist sich bald als das nötige Stretching für den in späteren Runden so strapazierten „Feuerdaumen". Sieht man von einigen Unwegsamkeiten in Form von lästigen Würmern oder einer kleinen Labythpassage ab, so dürfte in diesem Level nur wenig Shield-Energie draufgehen. Zum Abschluß der „Eingewöhnungsphase" wartet noch ein zwar großer aber dafür ebenso schlapper Endgegner, der nach einigen Trefferserien das Zeitliche segnet. Von ganz anderem Format erweisen sich die „Big Boys" in den folgenden Level, die nicht gegen Ende sondern auch vermehrt während des heißen Kampfes auftreten. Ebenso durften natürlich auch nicht eine Reihe von Sonderwaffen und Zusatzausstattungen fehlen, wodurch der am Anfang extrem schwache Fighter erst so richtig in Wallung kommt. Zum einen lassen sich die Teile im gewohnten Shoot-and-Pick-up-Prinzip aufnehmen. Desweiteren gelangt man in der Mitte und nach Beendigung eines Level in eine Art intergalaktischen Waffenshop, der eine breite Palette an Wummen, Minen und anderen Gemeinheiten auf Lager hat, für das entsprechende Geld bzw. Score versteht sich. In diesen Läden lassen sich ebenfalls nicht mehr benötigte Waffen für gutes Geld verscheuern, um so den eigenen Kontostand etwas aufzufrischen.

In spielerischer Hinsicht ergeben sich wohl nur wenige Unterschiede zu schon bekannten Spielen. Dagegen darf man XENON 2 auf dem Atari ST im technischen Bereich den Vorrang gegenüber mehr oder minder mißlungenen Amiga-Clones, bei denen es an allen Ecken und Enden haperte, gewähren. Allein der grafisch schön gestaltete Vorspann, begleitet mit fetziger Digi-Musik von *Bomb the Bass*, scheint das Geld schon wert zu sein. **David Whittaker** zeichnete übrigens für die Umsetzung des **MEGABLAST**-Themas von der Tim-Simenon-Band verantwortlich. Jedoch wird dieser erste Vorgeschmack von der eigentlichen Spielgrafik bei weitem übertroffen. Die Hintergrundgrafiken wurden allesamt exzellent gezeichnet. Bemerkenswert ist hierbei sicherlich die farbenfrohe, variantenreiche wie auch detaillierte Darstellung, so daß man ruhig schon von dem „gewissen Flair" sprechen kann. Dazu gesellen sich nahezu perfekt animierte Sprites (eigenes Raumschiff **und** Gegner), die zudem noch von einer bisher selten gesehenen Qualität in puncto Grafik zeugen. Ebenfalls hervorragend und vor allem sauber wurde das Horizontalscrolling in Szene gesetzt, wenn es sich auch auf die Zeit als etwas zu langsam erweist. Dafür kann man sich aber mit seinem Raumschiff ein kleines Stück zurück bewegen, was sich in mancher Extremsituation als äußerst nützlich erweist. Ein kleiner Bug hat sich zu allem Übel in das Programm eingeschlichen. So ist die Tatsache, daß Kollisionen mit dem festen „Hintergrund" keinen schnellen Bildschirmtod zur Folge haben, durchaus lobenswert, jedoch führt dies in manchen Labyrinthsystemen am Ende der Gängen zu einem wahren Todesgrab, denn das eigene Raumschiff wird einfach nicht zerstört, verharrt stattdessen für immer und ewig in jener mißlichen Situation.

Mir persönlich hat XENON 2 – MEGABLAST wirklich super gefallen, denn IMAGE WORKS hat mit diesem Game wohl eines der edelsten Ballerspiele hingezaubert, das der Atari ST bislang zu Gesicht bekommen hat. Eine rassige Grafik kombiniert mit einem wahren Soundorgie von BOMB THE BASS zeichnen einerseits diesen Tophit aus, wie auf der anderen Seite die vielen haarigen Level mit zahllosen Aliens, sprich Action pur. Fazit: Für Otti brechen jedenfalls schwere Zeiten an.

Torsten Blum

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



»Ein neuer Ballerhit für den ST«

DAS FLIEWATÜT



Ballerspiel der Mittelklasse. *Foto: ST*

Programm: Mr. Heli, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 70 DM für 16-Bit, ca. 50 DM für 8-Bit-Disc. und ca. 35 DM für 8-Bit-Kass., **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

Mein Gott, ist der süß! So klein und knubbelig – man muß ihn einfach liebhaben! Nein, die Rede ist nicht von einem kleinen Hund oder dergleichen, sondern von einem Hubschrauber! Im neuesten Coin op Abenteuer aus dem Hause **FIREBIRD**, dem ein **IREM**-Automat aus dem Jahre '87 zugrundeliegt, ist es eben dieser **MR. HELI**, der im Brennpunkt des Geschehens steht. Das Ziel des Spieles ist dabei recht einfach erklärt: Überleben! Was soll man bei einem Ballerspiel auch sonst machen?
Natürlich hat Mr. Heli noch eine ganz besondere Aufgabe zu erfüllen. Der Planet, auf dem er herumfliegt, ist nämlich von einem verrückten Wissenschaftler ziemlich kaputt gemacht worden. Mr. Heli muß diesen Typen Schachmatt setzen und das Gleichgewicht der Natur wieder in Orndung bringen. Und wie tut er das? Durch kräftiges ballern natürlich!? Das Spiel ist dabei (natürlich) in verschiedene Levels aufgeteilt, die mal horizontal, mal vertikal scrollen und unser Fliewatüt langsam, aber sicher Richtung Endgegner bugsieren, denn den gibt's am Ende jedes Levels (natürlich) auch. Ebenfalls klar dürfte die Art der Fortbewegung sein, denn was sollte ein Hubschrauber anderes tun als fliegen?

So fliegt Mr. Heli also durch die Gegend und kommt im Laufe der Zeit immer tiefer in die Höhlengänge des Planeten hinein. Dort wird er sowohl von vorn, von oben, von unten und von hinten angegriffen, während die Höhlendurchlässe immer enger werden. Glücklicherweise führt eine Kollision mit den Hintergrundgrafiken nicht zum Absturz, denn sonst wären die Überlebenschancen gleich Null. Um den Hubschrauber in seiner Ausrüstung zu verbessern, müssen Kristalle eingesammelt werden, die netterweise gleich in Dollars umgerechnet werden. Die Kristalle und die dazugehörigen Einkaufsläden sind dummerweise unter meterdickem Felsgestein versteckt. Da hilft nur Draufballern und Schauen, ob sich was Lohnenswertes verbirgt. Mit ausreichend Kohle kann man den Energievorrat wieder auffüllen, Raketen, Bomben oder einen Schutzschild kaufen. Leider bleibt nie allzuviel Zeit, um wirklich alle Gesteinsbrocken abzuballern, denn die Gegner fliegen nicht lange um den heißen Brei herum, sondern versuchen gleich, kurzen Prozeß zu machen. Das gelingt ihnen auch meistens, denn die Steuerung des Helikopters ist etwas hakelig und die Animation der Sprites und Schüsse ruckelig (für das Scrolling gilt gleiches).

An kniffligen Stellen verliert man da ganz leicht die Übersicht und fliegt schließlich gottergeben und mit brennenden Augen in irgendeine Salve hinein. Nicht, daß MR. HELI keinen Spaß machen würde, aber ein bißchen weniger Action wäre in diesem (technisch bedingten) Falle mehr gewesen. Zur besonderen Aufheiterung kann der Sound auch nicht beitragen: Die Titelmelodie und die FX sind arg durchschnittlich und damit keiner weiteren Erwähnung wert.

Übrig bleibt ein mittelklassiges Shoot 'em up mit einem gut sortierten Spielaufbau, guten Grafiken und der nötigen Abwechslung, die das Spiel spannend machen könnte – wenn die technischen Mängel und die überzogene Aggressivität und Feuerkraft der feindlichen Sprites nicht wäre. Ich habe eigentlich überhaupt nichts gegen ultraschwere Shoot 'em up's, im Gegenteil, aber wenn dem Spieler nicht die kleinste Chance gelassen wird, sich mit eigenem Können zu retten, wird's schnell nervig – und spätestens dann hört der Spaß auf.

Michael Suck

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

BREAKOUT oder nicht

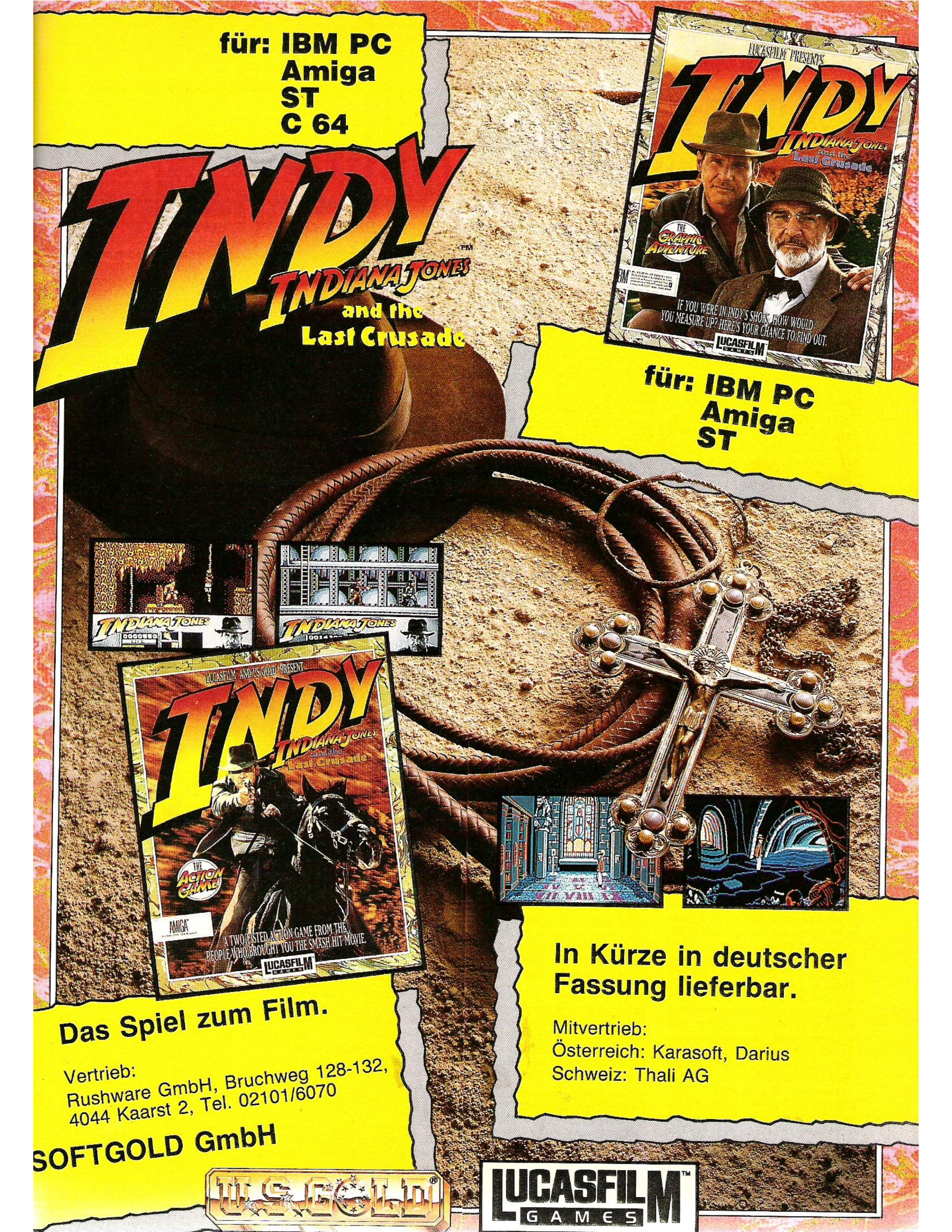
Programm: Gotcha, **System:** C64 (getestet), C16, Amiga, PC u. Atari ST sind geplant, **Preis:** ca. 20-30 DM Kass, ca. 25-50 DM Disk, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.

Daß in einer alten Spielidee durchaus noch ein brauchbares Konzept stecken kann, beweist die Firma **KINGSOFT** mit dem neuen Spiel **GOTCHA!**. Eigentlich ist GOTCHA! ja eine *Breakout*-Variante; durch etliche neue Features wurde dieses Spielprinzip aber kräftig aufgebohrt. Es gibt nämlich z.B. keinen Schläger, wie er bei Breakout sonst üblich ist. Dafür kann der Ball aber in begrenztem Umfang gesteuert werden. Er fliegt zwar immer von selbst auf und ab, läßt sich aber nach links und rechts lenken. Das Spielziel ist weitestgehend gleich geblieben; noch immer müssen alle Blöcke eines Bildes abgeräumt werden (jedenfalls die, die sich abräumen lassen), zusätzlich ist danach aber noch eine „Base“ zu treffen. Auch sind zwei unterschiedliche „Zwei-Spieler-Modes“ vorhanden. Ein „Seitenaus“ wie bei Breakout gibt es ebenfalls nicht. Dafür gibt es aber Totenköpfe, die der Ball auf gar keinen Fall berühren darf. Das klingt ja alles noch nicht so neu, die wirklichen Neuigkeiten kommen ja auch erst noch. So sind die farbigen Steine nur dann zu zerstören, wenn der Ball die gleiche Farbe hat. Um dem Ball diese Farbe zu geben, sind entsprechende Farbtöpfe zu treffen. Dann gibt es Steine, die verschoben werden können, teilweise sogar müssen. Dabei ist ein Fehler schon zuviel; ein Level ist dann unlösbar. Die Farbe des Balls hat in manchen Bildern auch Einfluß darauf, ob er bei einer Berührung mit den Totenköpfen „flöten“ geht oder nicht.
Es sind immer nur die Totenköpfe tödlich, die die gleiche Farbe haben. Das größte Problem sind aber die Gegner, die manchmal auftauchen. Sie haben die unangenehme Angewohnheit, den Ball zu verfolgen.

Sicher, irgendetwas Überragendes bietet GOTCHA! nicht, trotzdem macht es doch einigen Spaß, vor allem, wenn zu zweit gespielt wird. Langweilig wird es erst dann, wenn alle Level (es gibt 20) geschafft sind. Doch dann gibt's ja immer noch den Editor, mit dem neue Bilder geschaffen werden können.

Weder die Grafik noch der Sound konnten voll überzeugen, so daß als einziges Kaufargument der Preis bleibt. Ich kann nur hoffen, daß die 16-Bit-Versionen da etwas mehr bieten. *Ottfried Schmidt*

Grafik	**4**
Sound	**4**
Motivation	**7**
Spielablauf	**7**
Preis/Leistung	**7**



für: IBM PC
Amiga
ST
C 64
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
LUCASFILM PRESENTS
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
THE GRAPHIC ADVENTURE
IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.
LUCASFILM GAMES
für: IBM PC
Amiga
ST
LUCASFILM AND US GOLD PRESENT
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
THE ACTION GAME
AMIGA
A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.
LUCASFILM GAMES
In Kürze in deutscher
Fassung lieferbar.
Mitvertrieb:
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG
Das Spiel zum Film.
Vertrieb:
Rushware GmbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070
SOFTGOLD GmbH
U.S. GOLD
LUCASFILM
GAMES

Totale Hektik

Programm: Datastorm, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Visionary Design, Kanada, **Muster von:** 7

Das Spiel **DATASTORM** ist ein gutes Beispiel dafür, wie man mit einer uralten Spielidee Erfolg haben kann. Oder vielmehr, daß man versuchen kann, mit einer uralten Idee Erfolg zu haben. Zumindest einige Leser dürften das Spielhallenspiel **DEFENDER** kennen: Nichts anderes ist DATASTORM. Allerdings wurde das Spiel technisch enorm aufgemotzt.

Ein hektischeres Ballerspiel habe ich bislang noch nicht erlebt. Wer das Spiel zum ersten Mal sieht, wird vielleicht denken: „Sind die Sprites aber winzig!" Das stimmt schon, winzig sind sie wirklich, dafür sind es aber unheimlich viele. Außerdem muß man unbedingt mal die höheren Level gesehen haben, da sind dann die Gegner-Sprites alles andere als klein! Im Gegenteil! Die sind dann sogar riesig! Jedenfalls manche. Dafür kann es aber auch mal kurzzeitig geschehen, daß einige Sprites flackern und das Scrolling ruckt – es sei den Programmierern (übrigens die gleichen die ein xxx(indi)-Spiel geschrieben haben) in diesem Fall verziehen. Das Scrolling ruckt zwar dauernd, ist aber zuviel auf dem Bildschirm los, dann wird's noch schlimmer.

Im Spiel geht es darum, mit einem Raumjäger kleine laufende Kugeln aufzusammeln und bei einem Gysir/Transmitter (oder was das auch immer sein soll) abzuliefern. Hat man genügend Kugeln gerettet, so entsteht ein Männchen, das man ebenfalls aufsammeln muß. Trifft man aber beim Schießen ein Mänchen, so verwandelt es sich in einen Zombie. Trifft man eine der Kugeln, na ja, Pech gehabt, dann gibt's eben weniger Punkte, weil nicht vorhandene Kugeln nun mal die Eigenart haben, nicht eingesammelt werden zu können. Überhaupt sollte man aufpassen, worauf man schießt. Viele Gegner verwandeln sich nach einem Treffer in etwas anderes, was meistens auch nicht gerade ungefährlich ist. Manche der Gegner versuchen, die Kugeln zu entführen. Gelingt es Ihnen, mit einer Kugel den oberen Bildrand zu erreichen, dann wird die Kugel in einen Mutanten verwandelt, der das Schiffchen des Spielers bei Berührung vernichtet. Um dies zu verhindern, muß der Entführer getroffen werden, woraufhin die Kugel wieder zu Boden fällt.

Zum Teil bevölkern derartig viele Objekte den Bildschirm, daß man total den Überblick verliert. Nur gut, daß die Schußfrequenz sehr hoch ist. Vor allem wenn man ein Sondersymbol für Dauerfeuer einsammelt. Womit wir bei den Extrawaffen wären. Dazu ist nicht viel zu sagen, eben die üblichen Sachen wie: Schild, Dauerfeuer, Smart-Bomb usw. Die hat man meist auch bitter nötig. Leider hält die Wirkung der Extrawaffen immer nur für eine kleine Zeitspanne an.

Die Grafiken sind zwar im allgemeinen nicht schlecht, trotzdem, da habe ich auf dem Amiga schon Besseres gesehen. Wirklich gut sind eigentlich nur die übergroßen Sprites, die sich in den höheren Leveln tummeln. Als kleine Zugabe gibt es bei DATASTORM noch den Zwei-Spieler-Mode, in dem beide Spieler simultan antreten können. Die Punkte sowie die Anzahl der Leben werden dann zwischen den Spielern aufgeteilt. In diesem Mode macht das Spiel trotz des etwas angegrauten Themas eine Menge Spaß. Besonders erwähnenswert sind noch die Titel- und Endsequenzen, die grafisch echt gut sind. Auch die Musik zu Beginn eines Spiels kann sich hören lassen, obwohl man da besser auf die Kriegsgeräusche verzichtet hätte. Dadurch erhöhen sich allerdings die Ladezeiten. Die fallen sowieso schon negativ auf. Während ein Spiel läuft, wird zwar nicht nachgeladen, dafür zieht sich der Rechner nach einem Spiel den kompletten Anfang wieder rein. Deshalb ist die Wartezeit zwischen zwei Spielen unangenehm hoch. Das wird vor allem am Anfang ziemlich stören, da dort ein Spiel ruck zuck vorbei ist.

Alles in allem ist DATASTORM sicher kein schlechtes Spiel, die alte Spielidee und der doch ziemlich hohe Preis könnten aber eventuell etliche potentielle Käufer abschrecken.

Ottfried Schmidt

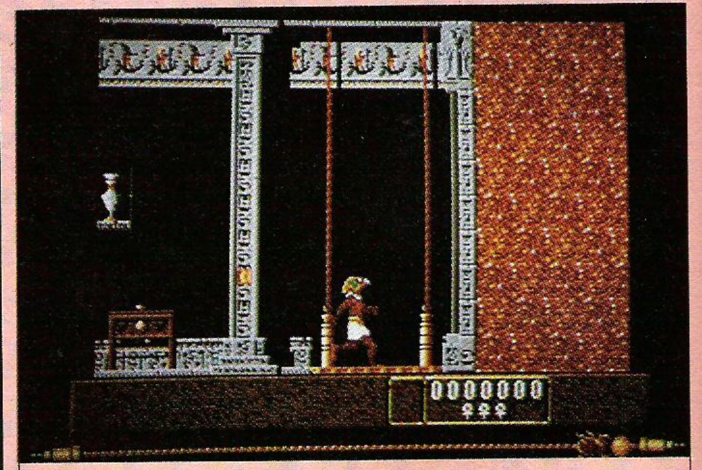
Grafik	**6**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Bunt gemixt im Pharaonenlook

Programm: Eye of Horus, **System:** Atari ST (nur Farbe), andere Systeme sollen folgen, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller und Muster von:** Logotron, London, England.

Der englische Hersteller **LOGOTRON**, bekannt für qualitativ hochwertige Software, versetzt den Spieler bei seinem neuesten Release **EYE OF HORUS** in die alte, mystische Sagenwelt der Ägypter. Vor vielen Wandmalereien hauchen, so daß die Geschichte erneut geschrieben werden konnte. Und hiervon soll in EYE OF HORUS die Rede sein.

Horus, den der Spieler steuert, verkörpert den Kopf eines Falken mit einem menschlichen Körper, der jedoch im Kampf und im Flug Vogelform annimmt. In seinem zweiten Rachefeldzug gilt es neben der Zerstörung Sets, auch noch die



Horus um Labyrinth: Ballerei + Strategie

Äonen blühte unter dem Gott Osiris die Götterdynastie. Doch Set, seinem neidischen Halbbruder, gelang es eines Tages, Osiris in die Fluten des Nil zu werfen. Obwohl Osiris' Gemahlin, Isis, von der Tat erfuhr, konnte sie ihren Gatten nur noch kurz vor dem Sterben aus den Wellen fischen. In letzter Sekunde zeugten sie ein Kind. Set entdeckte zwar den Leichnam Osiris, welchen er zugleich in sieben Teile zerstückelte und so über das ganze Land verstreute, aber gegen die Geburt vermochte er nichts zu tun. Horus, der Sohn von Isis und Osiris, ward geboren, der bald umfassende Rache an dem Mörder seines Vaters üben sollte. Zu einer späteren Zeit, als schon Menschen das geheiligte Land bevölkerten, tobte dieser Zweikampf erneut auf, weil nämlich in einer Königspyramide bei der Darstellung dieser Sage wichtige Passagen vergessen wurden. Osiris mußte in seiner Hilflosigkeit Leben in die sieben Teile von Osiris' Leichnam, die in der ganzen Pyramide verstreut sind, in einer Kammer zusammenzutragen. Eine wichtige Hilfe stellen insgesamt 19 gut verborgene Amulette dar, die Horus mit besonderen Eigenschaften ausstatten oder gar seine Mutter Iris und Anubius, den Führer zum Totenreich, herbeirufen, eine nützliche Hilfe für den sonst auf sich allein gestellten Streiter. Zu jenen kurzzeitigen Eigenschaften zählen Unverwundbarkeit oder eine bessere Bewaffnung im Vergleich zu seinen Papyruspfeilen am Boden und den Kugeln, die er im Fluge ausspuckt. Ein Reiz von HORUS liegt darin, erst einmal die verschiedenen Möglichkeiten herauszufinden, die sich mit den zahlreichen Amulétten ergeben.

Ferner ist das Finden von Schlüsseln zum Lösen des Spieles unablässig, denn erst diese geben zum Teil versperrte Aufzüge in dem Labyrinth in-

nerhalb der Pyramide frei. Aber auch so hat die Pyramide einiges an Gemeinheiten zu bieten, wie man schon nach wenigen Sekunden feststellen wird. Harmlose Wandmalereien entpuppen sich urplötzlich als tödliche Gegner, die es auf des Spielers Energie abgesehen haben. Auch sonst macht „einiges" Ungetier dem Spieler das Leben verdammt schwer. Bemerkenswert sind die ständig variierenden Angriffspattern, einmal ganz abgesehen von den zahllosen Gegnern. Trotz der stärksten Bewaffnung ist man deswegen noch lange nicht vor Energieverlusten gewappnet.

Während der ersten Spielereien konnte ich mich meist nur wenige Minuten halten. Bald nämlich waren alle drei Leben verbraucht. Am besten erschien es mir später, die Gegner von hoher Warte, sprich als Vogel anzugreifen, was aber wiederum den Nachteil hat, daß man so keine lebensnotwendigen Gegenstände aufnehmen kann. Mein Zwischenfazit: EYE OF HORUS ist nur etwas für den wahren Profi, der echte Kunststücke am Joystick vollbringen kann, sonst droht der baldige Bildschirmtod.

Aber auch grafisch trumpft EYE OF HORUS regelrecht auf. Zwar fiel das Scrolling aufgrund des ständigen „Nachziehens" etwas dürftig aus, was aber von der übrigen Grafik vollauf wettgemacht wird. Bildhübsche Wandmalereien gepaart mit einer fast perfekten Animation der eigenen Spielfiguren und Gegner – was wollt Ihr mehr?

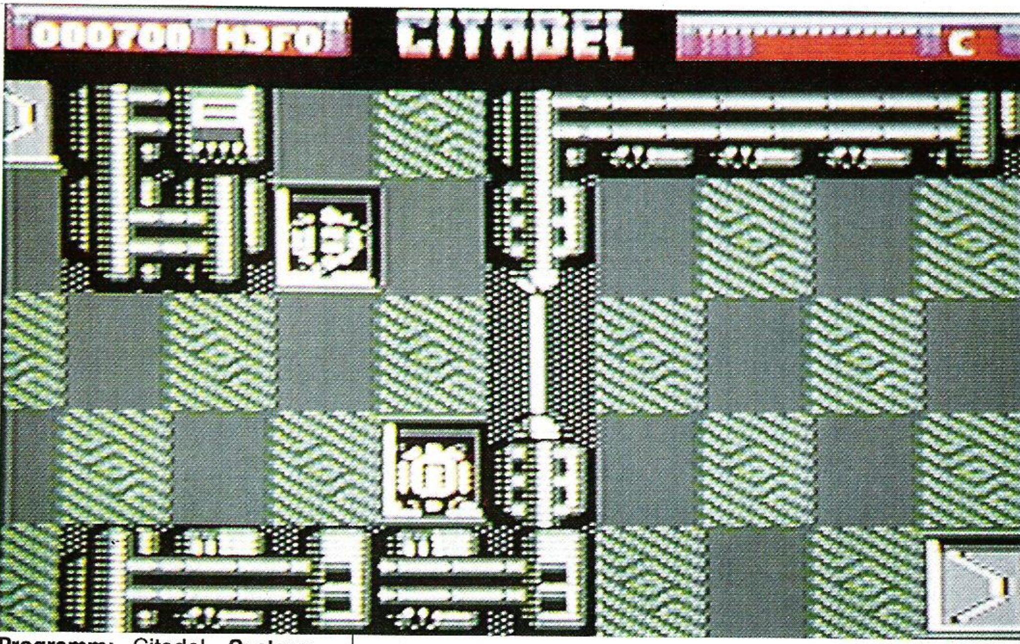
Die vier verschiedenen Level in der Pyramide wurden allesamt nett in Szene gesetzt. Dazu ertönt noch ein Sound á la Sindbad & Konsorten wie auch fetzige Soundeffekte. Die Highscoretabelle läßt sich übrigens abspeichern.

EYE OF HORUS ist wieder einmal ein Beweis für LOGOTRON's hochwertige Software. Ein ASM-Hit ist (leider) nicht daraus geworden, spielbar erweist sich jedoch das Game allemal. Besonders die hammerharten Gegner lassen nur Profis zum Zuge kommen. Aber ohne Strategie läuft auch wenig, denn nur mit Ballern durchforstet man kein Labyrinth. Alles in allem, durchaus lohnenswert.

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Ähnlichleiten zufällig?



Gut gemischt = Besser als Standard

Programm: Citadel, **System:** C64, **Preis:** ca. 45 DM, Disk, ca. 35 DM Kass., **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** Activision

Auf irgendeinem fernen Planeten wurden verlassene Städte entdeckt – erbaut von einer längst ausgestorbenen Rasse. Neugierig, wie die Menschen nun mal sind, wurde eine Forschungssonde dorthin entsandt. Doch die wurde, kaum, daß sie die ersten Bilder lieferte, zerstört. Immerhin wußte man nun, daß die uralten Verteidigungsanlagen noch immer funktionieren. In aller Eile wurde eine ferngesteuerte Spezialsonde entwickelt. Der Spieler steuert diese Sonde mit dem Auftrag, die Verteidigungsstellungen zu vernichten und die Stadt zu erforschen.
Die Stadt ist in neun Stockwerke eingeteilt, die alle der Reihe nach aufgesucht werden müssen. Innerhalb einer jeder Etage existieren Transmitter, die die Sonde in andere Bereiche der Ebene beamen, und Aufzüge, die zum Aufsuchen der nächsten Ebene dienen. Ein Level (eine Ebene) gilt als geschafft, wenn der Aufzug gefunden und benutzt wurde.
Vom Grafikaufbau und auch dem Spielgeschehen her ähnelt es sehr stark den Spielen *Paradroid* und *Shadow Skimmer*. Die eigene Sonde läßt sich in vier Richtungen steuern und kann in acht Richtungen schießen. Überall in einer Ebene sind Klappen zu sehen. Diese öffnen sich, wenn die Sonde in ihre Nähe kommt. Darunter verbergen sich entweder Droiden, Geschütze, Schalter oder aber Bonus-Gegenstände, welche die Schußkraft erhöhen oder den Energie-Vorrat auffüllen.
Die Schalter dienen dazu, Lasersperren auszuschalten. Die Droiden und Geschütze haben alle besondere Eigenheiten: Manche schießen in vier, andere in acht Richtungen. Die einen schießen schnell hintereinander, die anderen langsam. Einer der Droiden-Typen schießt z.B. gar nicht, er versucht, die Sonde zu rammen.
Für jede Art von Gegner kann eine eigene Strategie festgelegt werden, z.B. ob man sie vertikal, horizontal oder diagonal angreift, eben je nach der Richtung, in die der Gegner feuern kann.
Die Sonde hat aber noch eine weitere Fähigkeit: Sie kann einen Fangstrahl aussenden, der die Geschütze so manipuliert, daß sie für eine Weile nicht auf die Sonde schießen. Der Strahl kann aber noch mehr: Er dient auch dazu, die Schalter für die Lasersperren zu betätigen. Wendet man ihn auf einen feindlichen Droiden an, so kann dieser als Drohne benutzt werden. Er folgt dann der Sonde und wendet sich immer in die Richtung, in die man schießt. Auf diese Weise läßt er sich prima als Schutzschild verwenden. Leider kann immer nur ein Droide zur gleichen Zeit eingefangen werden.
Das Spielgeschehen ist aus der Vogel-Perspektive zu verfolgen. Die einzelnen Ebenen – sie werden als Plattform dargestellt – scrollen sehr flüssig. Dabei sind die Ebenen zum Teil so groß, daß man sich glatt „verlaufen" kann. Das Anlegen von Karten ist also, vor allem in den höheren Leveln, sehr zu empfehlen. **Martin Walker**, der Programmierer von **CITADEL**, hat sich echt Mühe gegeben und eine gute Symbiose aus Baller-, Aktion-, Geschicklichkeits- und Labyrinthspiel geschaffen.
Der Sound ist recht gut; während des Spiels sind die üblichen Geräusche, ansonsten aber technisch einwandfreie Melodien zu hören. Die Grafiken liegen in ihrer Qualität etwas über dem Standard, sind also ebenfalls gut. CITADEL ist zwar kein Hit, gut ist es aber allemal!

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Gangster, Gauner und Ganoven gegen Police-Officer Bob... Du bist Officer Bob, der im harten 7-Tage-Streß Gesetzesbrecher und ausgebuffte Kriminelle verfolgt: Geschwindigkeits – Rennen auf den Highways, Verfolgungsjagden mit Schußwechseln und knallharten Verhaftungen – gewürzt mit Pfiff und Humor.

Das alles, und mehr, ist APB von Tengen.

Anhalter mitnehmen und Extra-Geld kassieren!

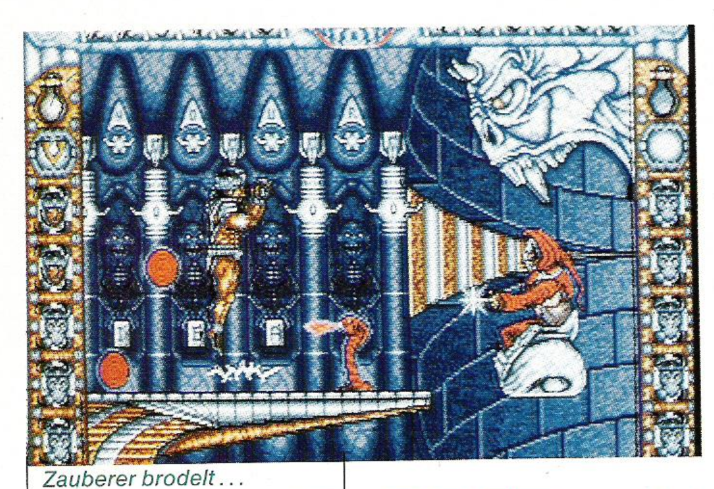
Wähle die Topausrüstung!

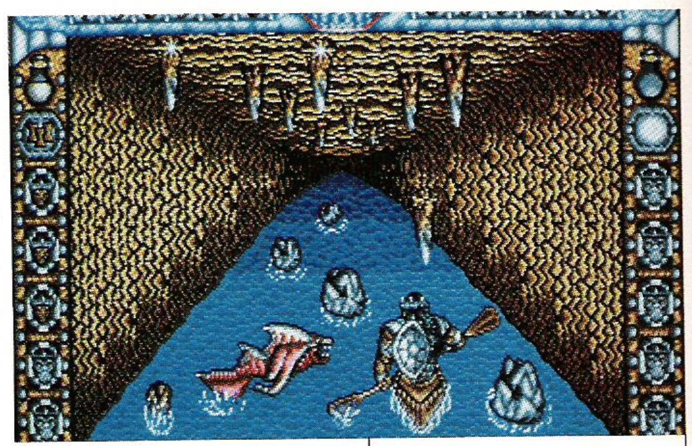
Schnappe und sperre täglich Kriminelle ein!

Tankstelle: Anfahren zum Extra-Tanken!

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.


Zauberer brodelt . . .


. . . Held bootelt (ST)

SOFTcocktail aus Paris

Programm: Castle Warrior, **System:** Atari ST, Amiga (beide reingezogen), **Preis:** Ca. 65 DM (ST), ca. 85 DM (Amiga). **Hersteller:** Delphin Software, Paris, **Muster von:** 23.

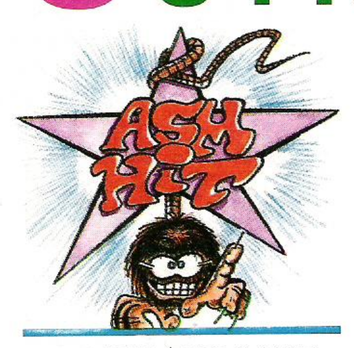
CASTLE WARRIOR nennt sich das neuste Produkt der französischen Programmiertruppe aus dem Hause **DELPHIN SOFTWARE**, das in Deutschland von BOMICO vertrieben wird. In diesem Spiel verkörpert Ihr EDELRED den Mutigen und müßt ZANDOR, den bösen Zauberer, der die Mahlzeit des Königs vergiftet hat, finden, um von ihm das Gegenmittel zu erzwingen. Bevor Ihr jedoch die Möglichkeit bekommt, Zandor das Gegenmittel zu entreißen, müssen vier hammerharte Level durchkämpft werden. Der erste Level führt Euch in dunkle Dungeons. In diesen dunklen Verließen geht's richtig heiß her. Schleimige Schlangen und fiese grüne Riesen wollen Euch die Tour vermasseln. Doch da Ihr, als tapferer Krieger, natürlich mit dem Schwertkampf vertraut seit und rein zufällig auch eines dieser Kampfwerkzeuge dabei habt, stellen diese übergroß dargestellten Gegner so gut wie kein Problem dar. Und siehe da – ehe Ihr Euch verseht, seid Ihr schon beim unterirdischen Fluß gelandet (Level zwei). Jetzt kommt der Drache OLISOS mit seinen riesigen Fangarmen, um Euch den Weg zum Fluß zu versperren. An dieser Stelle geriet ich so manchesmal in Verzweiflung, denn der Drache schießt nicht nur Feuerbälle, sondern greift auch mit seinen krakenmäßigen Fangarmen um sich. Um das „Vieh" zu erledigen, müßt Ihr fünf Treffer landen und, ab geht's in den dritten Level. Hier geht's verdammt *Dragons-Lair*-mäßig ab: Ihr durchquert mit 'nem „Paddelboot" den Fluß und müßt mit einem Schild bewaffnet, gegen Eure Angreifer vorgehen. Habt Ihr auch diese Hürde erfolgreich überwunden, so „begrüßt" Euch JIBBA (Level vier). Dieser Obermotz fliegt in dreidimensionaler *Space-Harrier*-Manier auf Euch zu, und Ihr müßt, auf'nem Drachen sitzend, versuchen, dieses Teil niederzumachen, um anschließend gegen den ultramiesen Zandor anzutreten. Zandor hat's aber ganz schön drauf und schleudert Euch die Zaubersprüche nur so entgegen. Doch geschickt wie Ihr seid, trifft Euch natürlich kein einziger dieser magischen Schüsse. Falls es Euch nun noch gelingen sollte, Zandor fertigzumachen, kommt eine triumphale Rückkehr auf Euch zu.
CASTLE WARRIOR ist eine Mischung aus diversen anderen Spielen, die es bereits seit längerer Zeit für die meisten Compis gibt (*Dragons Lair, Space Harrier, Dungeon Master*), doch leider ist die ansonsten gute Animation sehr müde, d.h. man könnte dem Helden während des Laufens theoretisch die Schuhe besohlen, so lahm bewegt er sich. Zeichnerisch wurde dieses Game ganz gut in Szene gesetzt, auch der Sound ist guter Durchschnitt. Amigamäßig klingt die Musi natürlich etwas voller, doch auch auf dem ST kommt die musikmäßige Untermalung ganz gut rüber.

Trotz des besseren Sounds halte ich die Amiga-Version für überteuert, denn sie kostet 20 (!) Steine mehr als die ST-Fassung! CASTLE WARRIOR ist ein SOFTCocktail, der aber noch lange nicht zum Longdrink wird. Schade eigentlich, denn von den *Bio-Challenge*-Leuten hätte ich mehr erwartet.

Torsten Oppermann

	(Amiga/ST)
Grafik	7/7
Sound	8/6
Spielablauf	7/7
Motivation	5/5
Preis/Leistung	5/7

5 AUF EINEN STREICH



»THE STORY SO FAR – gute Zusammenstellung zu einem Superpreis!«

Programm: The Story so far – Vol 2, **System:** C-64 (angeschaut), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.) & etwa 50 Mark (Disc.), **Hersteller:** Elite, Walsall, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

„Elefanten werden immer kleiner und Flöhe immer größer gezeichnet, als sie in Wirklichkeit sind.", so lautet einer meiner Knüddelverse. Bei **THE STORY SO FAR – VOL 2** von **ELITE** trifft der Vergleich mit dem Elefanten zu: Unscheinbare Verpackung, keine Screenshots, aber ein gewaltiger Inhalt – halt „elefantös"!
Insgesamt fünf Titel befinden sich auf den zwei Disketten, die ich aus ihrem Schlaf hole und in das Laufwerk schiebe. Fünf Programme, die einst – und das ist gar nicht mal so lange her – in den Charts auf den obersten Plätzen zu finden waren. ELITE hat gut daran getan, diese Zusammenstellung auf den Markt zu werfen!
HOPPING MAD ist wohl der schwächste Titel dieser Compilation, obwohl das Hüpfen mit dem Bällchen schon ein kleiner Leckerbissen ist. **OVERLANDER** folgt auf dem Fuße. Hier betätigen wir uns als Freeway-Driver, der nicht nur die Straße, sondern auch die Feinde im Auge behalten muß. Stark. **BEYOND THE ICE PALACE** führt uns ins Action-Reich der Fantasy. Mit Pfeilen und Bögen unterwegs im Eispalast erleben wir ein echt ansprechendes Action-Adventure, das auch ein bisserl schwierig ist. Mit **LIVE AND LET DIE** finden wir ein relativ junges Produkt in der Sammlung. Bond düst auf dem Wasser herum wie der Teufel. Feindliche Minen, Boote und Helicopter werden zerstört; Felsbrocken umfahren...
Last but not least hätten wir den starken Titel **SPACE HARRIER.** Es ist immer noch einer der besten Programme im 8bit-Bereich. Der einsame Kampf des Mannes mit dem Rucksack-Antrieb und der Super-Wumme hält uns in Atem.
So bleibt mir nichts weiter zu sagen. Man kennt diese Programme ja schon. Wer sich diese Kompilation entgehen läßt, muß weiter suchen, bis er ein geeignetes Geschenk für Weihnachten, Geburtstag, Namenstag, Hochzeit, Taufe... gefunden hat. *Manfred Kleimann*

Gesamteindruck:	
Grafiken	7 – 11
Sounds	8 – 11
Spielabläufe	8 – 11
Motivation	8 – 11
Preis/Leistung	11

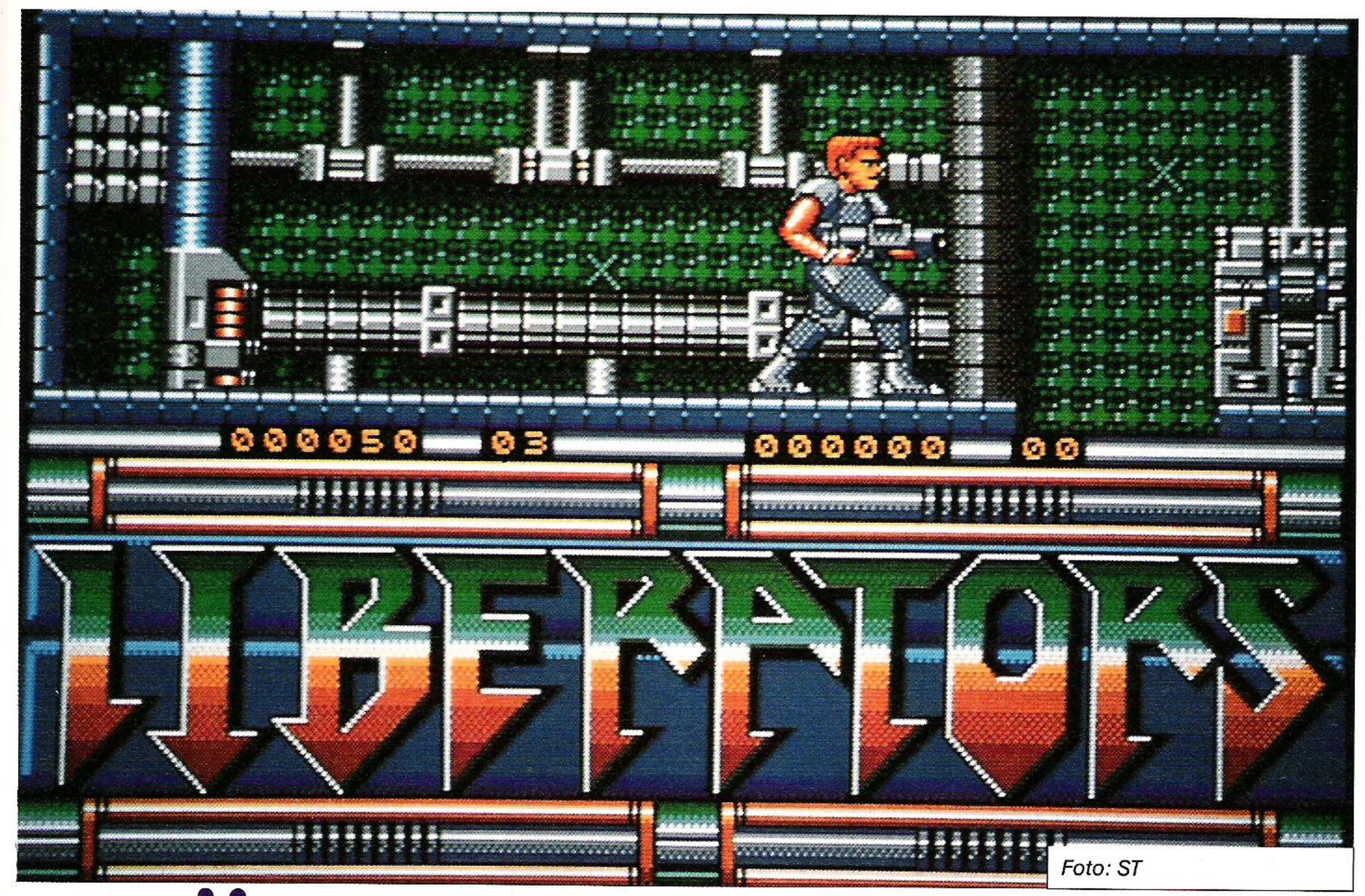


Foto: ST

»HÖLLEN-RASIERER«

Programm: Hell Raiser, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark,, **Hersteller:** Exocet Software, London, England, **Muster von:** Exocet, England.

Zwei Disketten, drei Action-Level, drei Plattform/Labyrinth-Stages und Ein- oder Zwei-Spieler-Option – das ist **HELL RAISER**, das neue Stumpfsinn-Baller-Game von **EXOCET**. Nachdem die Company mit *Foundations Waste*, *Phantasm* und *Hyperdome* produkt- und qualitätsmäßig startete, wurde ersteinmal eine schöpferische Kunstpause eingelegt. EXOCET – ade, dachte man schon; doch nun ist der Software-Produzent wieder von den Toten zurückgekehrt. Das Ergebnis: EXOCET London...

Wiedereinmal hat man sich aufs Kopieren von altbekannten Shoot-em-Up-Elementen verlegt, die aneinandergereiht genau das ergeben, was wir hier vorliegen haben: Eine Art von „Compilation" innerhalb eines Titels. Gleich vorweg: „Raiserisch" ist die Story und das Dargebotene nun wirklich nicht. Die „Hölle", in die man sich begibt, äußert sich im sogenannten „Pseudo-Spielismus", ein Krankheitssyndrom, dessen Angriffspunkt das Labyrinth (Innenohr) ist und der gesamte Verlauf des 8. Hirnnervs (Statoacusticus). Auswirkungen auf das leibliche Unwohl desTesters: Ich (Manfred) klagte einige Zeit über anhaltende Schwindelanfälle, anfallartiges Kopfweh, Brechreiz, schwere Gleichgewichtsstörungen, Verdauungsbeschwerden (ha, ha), Hämorrhoiden und Taubheit des linken Ohrs.

Wie selbstverständlich wird nun das große Werk, HELL RAISER zu beschreiben, nach diesen Voraussetzungen?

Nun, wie böse Redakteurs-Zungen behaupten, hätte ich meine besten Ideen normalerweise (nachweislich) auf der Toilette, in stabiler Sitzhaltung und Ohrhörer rechts (Zappa – mono!). Vom Örtchen – immer noch benommen – zurückgekehrt, verfaßte ich diese Short-Story:

Der HELL RAISER beginnt mit der *Exolon*-artigen Einführung, wo man als Soldier mit Wumme im Anschlag aus einer Station zunächst den Weg ins Freie finden muß. Man beachte, nicht allzuviel Leben in der Anfangssequenz zu verlieren. Um dies zu verhindern, läuft man nach rechts, läßt sich durch ein Loch fallen, geht nun nach links zum Teleporter (Stick nach oben – man wird nun gebeamt), latscht dann wieder nach rechts, erneut durch 'n Loch in der Decke nach unten, um schließlich nach links marschierend, den Weg zum zweiten Level zu finden. Die angreifenden Gegner müssen vernichtet werden, bevor sie den Helden selbst erwischen. Dies ist relativ einfach.

Im zweiten Teil dann geht's zum „gewöhnlichen" Ballerspiel à la *R-Type:* Komplette Angriffswellen und -formationen müssen abgeschossen werden, um Zusatz-Waffen, in Form von Symbolen deutlich gemacht, zu erhalten. So kämpft man sich halt durch, wie man es schon von anderen Games dieser Gattung gewohnt ist. Und dies geht immer so weiter...

Der „Höllen-Rasierer", wie wir das EXOCET-Produkt genannt haben, ist eine reine Mischung aus verschiedenen Ideen, die schon des öfteren über unseren Screen flimmerten. Dabei ist das Game technisch nicht mal schlecht; es ruckelt kaum, und die Grafiken sind durchaus ansprechend. Den Sound halte ich für das Beste an diesem Gamelein, das aufgrund des relativ günstigen Preises vermutlich einige Freunde finden wird. Trotzdem, es wird nichts Neues, Originelles geboten. Es ist halt herkömmliche Ballerei pur – eine Art Genre, dem ich persönlich fast nichts mehr abgewinnen kann.

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**5**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

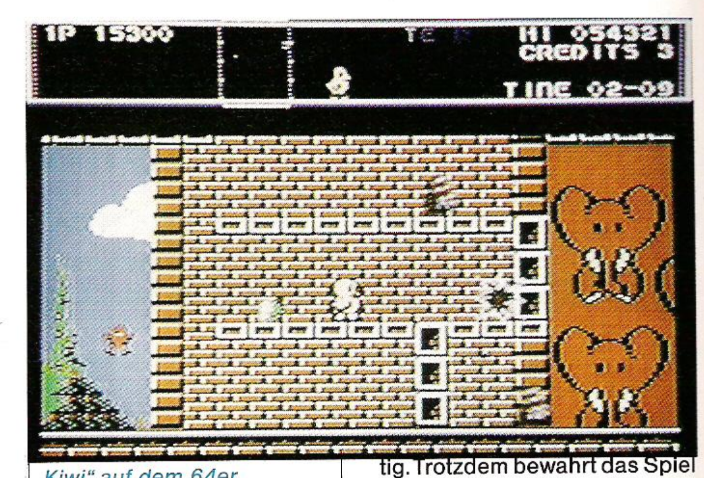
Marios Kollegen in Neuseeland

Programm: The Newzealand Story, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 85 DM 16-Bit-Disk., ca. 50 DM 8-Bit-Disk., ca. 40 DM Kass., **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** 18, 7, 1

Seit den Tagen jener denkwürdigen *Super Mario Bros.* gab und gibt es immer wieder Versuche, neue Varianten dieses Hüpf- und Plattformspieles zu kreieren. Mit Erfolg, wie es scheint, denn mittlerweile gibt es eine eigenständige Gattung der sogenannten „Jump-and-Run-Games", bei denen gehüpft, gelaufen und geflogen werden muß. Auch **TAITO** ließ es sich nicht nehmen, einen eigenen Beitrag zu diesem Genre zu liefern, ging dabei aber ganz eigene Wege. So wurde die Spielhandlung anstatt in mysthische Welten ins real existierende Neuseeland verlegt, mit einem Kiwi (gemeint ist der Vogel, nicht die Frucht!) als Hauptdarsteller. Unser Held lebte glücklich im Zoo von Aukkland, bis eines Tages ein psychotisches Walroß auftauchte (keine Ahnung, was das sein soll, aber in der Musikszene gab's auch schon diverse Songs mit dieser Bezeichnung) und alle Artgenossen von unserem Kiwi zwecks Auffüllung seiner Speisekammer mitnahm. Klar, daß das Leben in totaler Einsamkeit nicht jedem Freude macht, und so kommt es, daß der letzte verbliebene Kiwi sich aufmacht, ganz Neuseeland nach seinen Freunden zu durchforsten; die **NEWZEALAND STORY** beginnt.

OCEAN hat nun den Versuch unternommen, erstmals ein Jump-and-Run für die 16-Bitter umzusetzen und hat sich von TAITO die Lizenzen besorgt. Aufgeteilt ist das Spiel, wie so viele andere, in verschiedene Levels, wobei jedes Level vier Runden besitzt. Und, wie könnte es anders sein, in der letzten Runde eines jeden Levels wartet ein Endgegner. Um nun die Artgenossen des Kiwis zu befreien, müßt Ihr lediglich in jeder Runde den Käfig finden, in dem einer der Kiwis gefangen gehalten wird. Der Weg dorthin ist gespickt mit den verschiedensten Gegner, von denen sich die meisten in luftigen Höhen aufhalten und mit Speeren und Pfeilen auf den Helden schießen. Dieser kann natürlich ebenfalls mit Pfeilen um sich werfen und an einigen Stellen zusätzliche Waffen oder Fluggefährte ergattern. Da die Feinde ebenfalls mit seltsamen Fluguntersätzen ausgerüstet sind, kann der Kiwi ihnen die Dinger ganz einfach klauen, indem er draufspringt. Da die Berührung mit Feinden sowieso nicht zum Tode führt, werden die bösen Kreaturen ganz einfach runtergeschubst. Der Kiwi kann jedoch noch mehr: Gerät er ins Wasser, setzt er sofort einen Schnorchel auf und beginnt zu schwimmen; eine Sauerstoffanzeige sorgt dafür, daß er nicht zu lange unter Wasser bleibt.

OCEAN muß man in diesem Zusammenhang das Lob machen, alle Features des Automatenspiels gut konvertiert zu haben. Die Sprites sehen witzig aus und sind ordentlich animiert, die einzelnen Runden sind verzwickt geschickt angelegt und bieten genügend Irrwege und Fallen. Ideenreich ist auch das Auftauchen der Gegner: Unvermittelt erscheint eine Tür auf dem Screen und spuckt einige der schweren Jungs aus. Solltet Ihr gar den Endgegner des ersten Levels erreichen (was ja passieren kann), könnt Ihr von ihm (einem Walroß) verschluckt werden und müßt dann im Inneren des Magens weiterkämpfen, während Magensäure von oben herabtropft...



„Kiwi" auf dem 64er

THE NEWZEALAND STORY ist ein sehr hektisches Hüpfspiel und actionbetont. Die einzelnen Runden sind wahrlich kein Zuckerschlecken und machen exaktes, geschicktes Steuern und eine gute Ballertechnik nötig. Trotzdem bewahrt das Spiel seine Originalität und zeigt einiges an neuen Ideen, die zumeist im Detail stecken. Anfangs war ich ein wenig skeptisch, ob es OCEAN schaffen würde, die Umsetzung vom Automaten auf den Heimcomputer gut hinzubekommen, denn schließlich hat diese Firma seit *Wizball* eigentlich nichts Berauschendes mehr geleistet. Doch ich wurde positiv überrascht: Technisch gibt es bei den 16-Bit-Fassungen wenig auszusetzen. Die Animation ist okay, der Sound durchschnitlich, aber nicht unbedingt schlecht. Nur das Vier-Wege-Scrolling ruckt (unverständlicherweise) mal wieder auf **beiden** Rechnern, aber in einem erträglichen Maß. Ein wenig seltsam mutet hingegen das Spiel auf dem C-64 an: Die Grafik ist recht spröde und haut einen nicht gerade vom Hocker, der Sound ist gut bis sehr gut. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad in dieser Fassung ungefähr doppelt so hoch wie bei den 16-Bittern. Dem Spielspaß ist das nicht gerade zuträglich, denn auch auf dem Amiga und ST wird's haarig genug. Das einzig Störende bei diesen beiden Fassungen ist eigentlich nur der Preis von ca. 85 DM, den ich für ein Spiel dieser Art für überzogen halte. Einzige Erklärung für diese Preispolitik scheint mir die Lizenzgebühr zu sein, die sicherlich recht happig ausgefallen ist. Schade drum, denn zu einem günstigeren Preis wäre NEWZEALAND STORY eines Hitsternes würdig.

Michael Suck



Harte Zeiten für den kleinen Hüpfe-Vogel. Hier treibt er's auf dem Atari ST.

	(Amiga/Atari ST/C-64)		
Grafik	8	8	6
Sound	8	8	9
Spielablauf	9	9	7
Motivation	10	10	8
Preis/Leistung	8	8	7

Der ewige Kampf

Programm: Wicked, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** Activision, England.

Gut gegen Böse, Schwarz gegen Weiß, das Yin und das Yang, dies ist das Karma. Keine Angst, ich bin nicht unter die Gurus gegangen (mein Amiga aber schon des öfteren). Dieser ewige Kampf, der die Menschheit schon seit Urzeiten beschäftigt hat, wurde von **ELECTRIC DREAMS** modernisiert und in den Computer verlegt. Der Spieler verkörpert dabei das Gute, der Computer das Böse. Vom Prinzip her kann man **WICKED** als Ballerspiel bezeichnen, doch das wäre viel zu einfach. Um dieses Spiel zu bestehen, ist auch einiges an strategischem Geschick notwendig.

Nachdem man die guten Titeleffekte hinter sich gebracht hat, darf man unter den zwölf Tierkreiszeichen eines aussuchen, in dem man die Sterne dieses Sternbildes vom Wachstum des Bösen befreien muß. Vom Startpunkt aus kann immer eines von drei möglichen Systemen angewählt werden. Im Uhrzeigersinn (die Auswahlscheibe ist rund) werden die Level immer schwieriger. Nach der Beendigung eines Levels gelangt man immer wieder in dieses Menü.

Auf dem Bildschirm erscheint eine sechsstrahlige, brennende Sonne – sie wird vom Spieler gesteuert. In der Mitte ist ein großes Symbol zu sehen. Entweder eine Sonne, das gute Symbol, oder ein dunkler Mond, der für das Böse steht. Dann rast noch ein Dämon durch die Gegend, der auf den Spieler schießt, und es geht um die Pforten des Guten und des Bösen. Den Dämon kann man durch Beschuß bekämpfen, wobei es aber das Problem gibt, daß man ihn nur dann verwunden kann, wenn es Tag ist.



Foto: Amiga

Nachts, in den Stunden, in denen das Böse regiert, ist er unverwundbar. Aus den Pforten heraus breitet sich das gute und das böse Wachstum aus. Ziel des Spiels ist es, das gute Wachstum so zu steuern, daß die Pforten des Bösen davon überwuchert werden. Natürlich versucht der Gegner das gleiche. Er ist sogar im Vorteil, denn während das böse Wachstum alles überwuchern kann, muß für das gute erst ein Weg freigekämpft werden. Ab und zu bilden sich an den Pforten beider Seiten Sporen, aus denen neue Pforten entstehen können. Auch dabei gibt es einiges zu beachten. Die bösen Sporen bleiben für kurze Zeit dort, wo sie entstanden sind und fliegen dann umher, um sich irgendwo niederzulassen. Die Sporen des Guten müssen aber vom Spieler aufgesammelt und an den Ort gebracht werden, wo sie sich vermehren sollen. Dabei können die Sporen aber nur dort abgesetzt werden, wo sich schon gutes Wachstum befin-

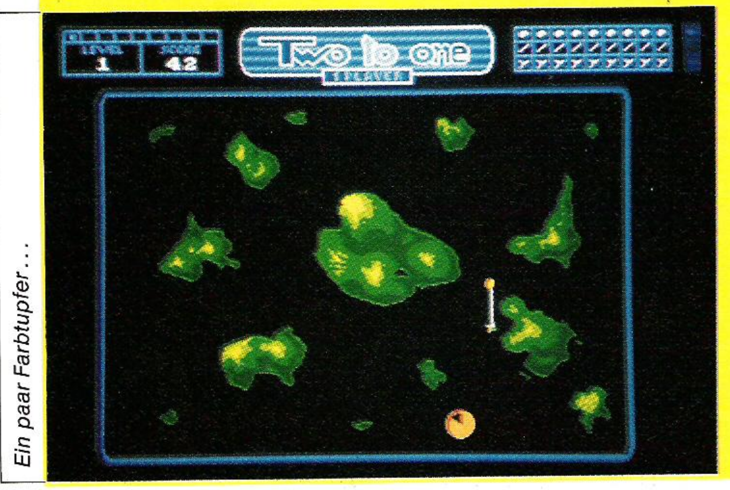
Schlicht, aber nicht schlecht

Programm: Two to One, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, **Preis:** Amiga/ST/PC ca. 50 Mark; C-64 ca. 40 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.

Das einfachste Spielprinzip kann oft den meisten Spaß bringen. Dies zeigt sich wieder einmal an **KINGSOFT's** neuem Programm **TWO TO ONE**. Die Idee des Games ist simpel:

Zwei miteinander verbundene Kugeln müssen durch ein Labyrinth bewegt werden, ohne daß Hindernisse und äußere Begrenzung berührt werden. Die beiden Kugeln sind grün und orange eingefärbt; auf dem Bildschirm erscheinen nun Kreise – ebenfalls grün oder orange –, die von der Kugel entsprechender Farbe berührt werden müssen. Im Ein-Spieler-Modus sind die beiden Kugeln durch eine starre Linie miteinander verbunden; spielt man zu zweit, so befindet sich zwischen den Kugeln eine lose, schwankende Schnur. Aufgabe ist es also, wie gesagt, immer die Kugel der entsprechenden Farbe als erstes zum Zielpunkt zu bewegen und diesen zu berühren. Hierzu kann das Gebilde mit dem Joystick horizontal und vertikal bewegt werden, durch Feuerknopfdruck und gleichzeitiges Betätigen des Joysticks kann es gedreht werden. So ist es möglich, die Kugeln an den Hindernissen vorbei zu den Kreisen zu steuern. Berührt man die Hindernisse trotzdem, so muß man wieder vom Ausgangspunkt an beginnen und verliert eines der Leben. Ein Zeitlimit (angezeigt durch die abnehmende Farbe in den Kreisen) sorgt für einen spannenden, mitunter hektischen Ablauf des Geschehens. Besonderen Spaß aber macht TWO TO ONE im Zwei-Spieler-Modus. Hier ist echte Teamarbeit gefragt; zum Koordinieren der Aktionen bleibt wenig Zeit, Feeling ist da schon eher vonnöten. Wäre das Spiel ein wenig preiswerter, so hätte ich bei der Frage nach der Vergabe eines Hitsterns keinen Moment gezögert. Bei einem Preis von rund 50 Mark muß aber schon berücksichtigt werden, daß Grafik wie auch Sound ziemlich bescheiden ausgefallen sind. Dennoch ist mit TWO TO ONE ein Spiel weit über dem Durchschnitt entstanden, das getrost empfohlen werden kann.

Bernd Zimmermann



Ein paar Farbtupfer …

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: Black Magic, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 60Mark, **Hersteller:** EAS/Procovision, Herne, **Muster von:** EAS.

BLACK MAGIC heißt das neue **EAS**-Produkt, erschienen unter dem Label **PROCOVISION**. Bei diesem Game handelt es sich um ein Kletter-, Hüpf-, Sammel- und Schießspiel im *Mario-Bros*-Stil, das mit einem rasanten Handlungsablauf durchaus zu gefallen weiß.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines kleinen Zauberers, Venzius mit Namen, der Level für Level Diamanten aufsammeln und die hierfür vorgesehen Körbe damit füllen muß. Allerdings kann man immer nur vier Diamanten auf einmal tragen, dann wird es Zeit zum Abladen. Hat man alle Körbe gefüllt, so ist jeweils ein Level überstanden.

Ein Zeitlimit sorgt dafür, daß das Geschehen recht hektisch wird und daß man immer auch versuchen sollte, planvoll vorzugehen. Denn: Zeitersparnis spielt eine große, wenn nicht die entscheidende Rolle bei BLACK MAGIC. Hat man es nämlich geschafft, alle Körbe zu füllen (was optisch durch eine Verfärbung der Spielfigur von Blau in Grün angezeigt wird), so muß man sich schleunigst zum Ausgang des Levels begeben, der erst jetzt passierbar ist. Natürlich hat man auch

det. Es ist also eine ganze Menge zu beachten. Die bösen Sporen können z.B. vernichtet werden, solange sie sich am Entstehungsort befinden. Dies kann durch Darüberfahren oder Beschießen geschehen. In unregelmäßigen Abständen erscheint statt der Sonne oder des Mondes eine Tarot-Karte, woraufhin ein Kristall durch die Gegend fliegt. Eine Raupe versucht alsdann, diesen Kristall vom Bildschirm zu schieben. Sammelt der Spieler diesen Kristall ein, so können die verschiedensten Dinge geschehen – gute und böse. So kann zum Beispiel dadurch die Ausbreitung des Wachstums beschleunigt werden, aber leider eben das Wachstum beider Seiten. Der Spieler kann aber auch Sonderwaffen und Energie erhalten. Anhand der Tarot-Karte kann abgelesen werden, ob der Kristall etwas Positives oder etwas Negatives bewirkt, die entsprechenden Bedeutungen muß man aber selbst herausfinden.
Die Grafik des Spiels ist eigentlich nur Mittelmaß, die Effekte aber, die haben es zum Teil in sich. Das Aufrollen der Sternenkarte zum Beispiel. Oder die Anfangs- und Endsequenzen. Bei beiden Rechnerversionen ist die Grafik absolut identisch. Auch im Spielablauf gibt es keinerlei Unterschiede. Die gibt es beim Sound. In beiden Versionen werden Digi-Sounds benutzt. Etwas merkwürdig ist, daß beim Amiga einige Sounds vorkommen, die es beim ST nicht gibt und umgekehrt. Auch die Begleitmusiken zum Spiel sind total verschieden. Beide sind gut, doch während beim Amiga eine düstere, getragene Melodie erklingt, ist das Ganze beim ST etwas rokkiger. Ich persönlich finde zwar, daß die Amiga-Musik besser zum Spiel paßt, bin aber der Meinung, daß dies eine reine Geschmacksache ist. Beide Spiel- Versionen sind auf alle Fälle ihr Geld wert. Vor allem, weil hier mal eine etwas ungewöhnliche Idee gut umgesetzt wurde.

Ottfried Schmidt

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Diamantenfieber

auf zahlreiche Gegner nicht verzichtet, die Venzius das Leben zusätzlich erschweren. Gegen sie gibt es andererseits auch Waffen, die aber erst einmal gefunden und aufgenommen werden müssen. Erdbeeren lassen die Energiereserven wieder ansteigen, die durch das Ablegen der Diamanten (Venzius neben die Körbe stellen und Feuer drücken) wie auch durch andere Aktionen abnehmen.



Der rasende Bernd in der Hitze des Gefechts.

Der Screen ist in zwei Bereiche aufgeteilt: Die Oberwelt (wolkenähnliche Plattformen mit Leitern und Trampolinen) und die labyrinthartige Unterwelt. Hat man die Schaufel an sich genommen, so kann man sich hier unten auch einen Weg durch Sand und Geröll bahnen. Alles in allem ist BLACK MAGIC ein Programm, das nicht unbedingt durch Originalität besticht, sich insgesamt aber gut spielen läßt. Gravierndster Nachteil ist wohl die fehlende Pausenfunktion oder – falls sie doch vorhanden sein sollte – die Tatsache, daß sich die Anleitung über ihre Existenz ausschweigt. Angesichts des Mankos, daß die zur Verfügung stehende Zeit schon ziemlich knapp bemessen wird, ist dies schon ein kleines Hindernis. Und so wird man es nicht leicht haben, die Bonusrunden zu erleben, die alle paar Level gespielt werden können. Insgesamt aber ein Spiel, das Spaß machen kann. Noch mehr Spaß allerdings würde es sicherlich machen, wenn es zu einem etwas angemessenen Preis an den Mann gebracht würde.

Bernd Zimmermann

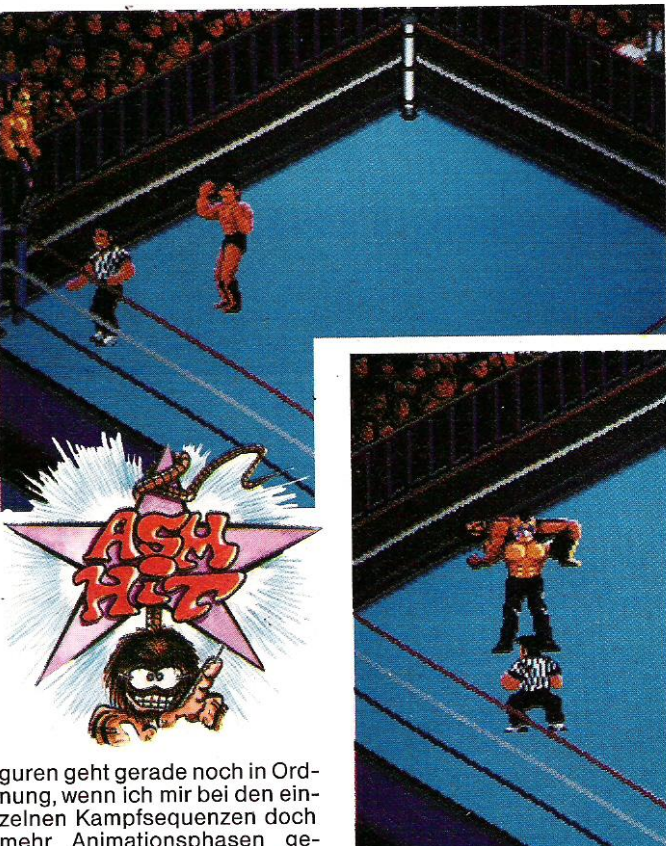
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

PC-Engine-Catch: Mit Hängen und Würgen

Endlich wieder neue Sportsoftware für die Nobelkonsole, möchte man als sportbegeisterter **PC-Engine-Fan** meinen, denn nach Hits wie *WORLD COURT TENNIS* und *POWER LEAGUE BASEBALL* kann ich zumindest den Hals nicht mehr vollkriegen. Zu gut, zu atemberaubend war das bisherige „Angebot". **WRESTLING** vom japanischen Hersteller **HUMAN CREATIVE** gliedert sich nahtlos in die Reihe „friedlicher" Sportspiele, wenn auch das von Show geprägte Wrestling-Geschäft etwas härter gesotten scheint. Diesem Testbericht schließt sich noch ein kurzer Erfahrungsteil an, der eventuelle Verständnisschwierigkeiten beim Studium der Anleitung von vorne herein ausräumen soll (für zusätzliche Auskünfte: Tel. 0081-5634723-891).

Programm: Wrestling, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Human Creative, Japan, **Muster von:** 28.

Vom Aufbau her ähnelt WRESTLING ein wenig dem schon genannten WORLD COURT TENNIS. So wird der Spieler schon im Anfangsmenü auf verschiedene „Austragungsmodi" stoßen. Neben dem stinknormalen Kampf Mann gegen Mann und der von anderen Catch-Spielen bekanntem Tagteam-Action (bis zu vier Spieler gleichzeitig!) steht noch ein besonderer Leckerbissen auf dem Programm, ein 5 vs 5 Elimination-Match, in dem zwei Mannschaften zu je fünf Recken gegeneinander antreten. Der Spieler hat die Wahl zwischen 16 Athleten, die allesamt ihre Vor- und Nachteile besitzen. Da ist es natürlich besonders schwierig, einen absoluten Topstar zu nennen, denn mit den richtigen Mitteln kann jeder jeden schlagen. Gerade der Computer erweist sich in der Anfangsphase als nahezu unbesiegbar, wie man oft leidvoll am „eigenen" Leib spüren wird. Ohne ein ausgiebiges Training und somit besseres Beherrschen der Steuerung liegt der eigene Spieler öfter am Boden, segelt eher aus dem Ring oder wird glattweg vermöbelt, als daß er auch nur einen Griff landen wird. Die Möglichkeiten, wenn man sie denn einmal „erlernt" hat, sind aber ungeahnt. Im und außerhalb des Ringes geht deshalb auch voll die Post ab. Vom Schwitzkasten und der kräftezehrenden Beinschere über allerlei Dropkicks sowie Sprünge von den Seilen auf den wehrlosen Gegner steht einem eine riesige Palette zur Verfügung. Vor allem die Show gehört zum Big Business. Realistisch geht's also allemal zu. Lediglich bei Grafik und Animation wurde etwas gespart. Dennoch hebt sich WRESTLING von allen anderen Produkten dieses Genres ab. Der Bildschirm zeigt immer nur einen kleinen Ausschnitt des Geschehens, so daß meines Erachtens alles wesentlich lebendiger und actiongeladener abläuft. Über das Scrolling gibt es zum Glück nichts zu meckern. Die Animation der Spielfiguren geht gerade noch in Ordnung, wenn ich mir bei den einzelnen Kampfsequenzen doch mehr Animationsphasen gewünscht hätte. So wirkt das Ganze etwas ruppig, was aber bei der hohen Geschwindigkeit nicht allzusehr ins Gewicht fällt. Die einzelnen Kämpfer gleichen zum Glück im Ring nicht wie ein Ei dem anderen, ein Manko, das viele andere Games „auszeichnete".
Besonders gut wußte das lebhafte Publikum zu gefallen, das wirklich nett in Szene gesetzt wurde. Auch die übrige Ringgrafik macht sich eigentlich ganz gut. Nett wurde auch das Auswahlmenü gestaltet, in dem die 16 Catcher vor dem Match präsentiert werden. Die Soundausgabe zeugt von üblicher PC-Engine-Qualität, obwohl die Sprachausgabe des Schiedsrichters ähnlich wie bei POWER LEAGUE BASEBALL voll in die Hose ging.
Aber gerade die Spielfreude schafft wieder einmal den gewohnten Flair, der den Erfolg bisheriger Sportspiele auf der PC-Engine ausmachte. Zudem spielt die ungeahnte Realitätsnähe auch bei WRESTLING eine große Rolle, läßt dieses Spiel zu einem echten Hit werden. Beenden wir nun aber nun den eigentlichen Test ....



Hauruck ...

Grafik/Animation	**7**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**9**

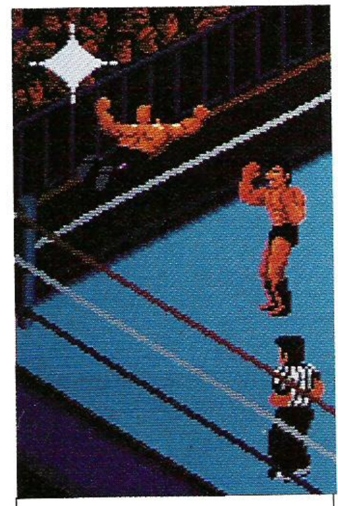
... und wenden uns dem Erfahrungsteil (**ASM-PLAYING-TIPS**) zu, der einige Tips und Tricks zu Steuerung und den Eigenschaften der jeweiligen Recken liefern soll. Zunächst jedoch noch kurz etwas über die Regeln von WRESTLING. Bei den einzelnen Matches gilt der Modus „Best of Three", d.h. Sieger ist derjenige, der von drei Kämpfen zwei für sich entscheiden kann. Der gängige Weg zum Sieg führt über das Schultern des Gegners für drei Sekunden. Daneben bringt auch die Aufgabe eines Catchers die Entscheidung. Gerade bei einer großen Erschöpfung eines Athleten kann dieser sich schlecht aus schmerzhaften Griffen des Gegners befreien, was bald zu einer Aufgabe führt. Zu guter Letzt entscheidet noch die Disqualifikation den Ausgang eines Kampfes, nämlich wenn man 20 Sekunden außerhalb des Ringes oder fünf auf den Seilen verbleibt.
Nun aber zur Handhabung: Zum Steuern des eigenen Kämpfers sind „lediglich" die beiden Buttons, die RUN-Taste sowie das Steuerkreuz notwendig; die SELECT-Taste verschafft einem die nötige Pause während eines Kampfes. Bei dem Ansetzen eines Griffes, Wurfes etc. kommt es immer auf die Stellung des eigenen Wrestlers zum Gegner an. Per Steuerkreuz läßt sich der Catcher durch den Ring bewegen. Befindet er sich in gehöriger Entfernung zum Gegner, so ver-

Wrestler	Größe/Gewicht	Steuerung im Nahbereich: I/II/RUN (Gegner liegt)/RUN (Gegner steht)	Steuerung bei Griffhaltung: II/RUN/I + up/I + down/I + right/I + left (letzten beiden Optionen nur bei Wrestler 15)	Hochklettern an Seilen
	186 cm/105 kg	Kick/Tritt/Armverrenker/Sprungkick	Slam/thailändischer Schwitzkasten/Suplex/Armbrecher	ja
	193 cm/113 kg	Kick/Boxhieb/Beinschere/Sprungkick	Suplex/Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	ja
	185 cm/110 kg	Kick/Boxhieb/"Rückensitz"/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	ja
	190 cm/120 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/"Schraubenzieher-Kloppe"	nein
	200 cm/150 kg	Tritt/Boxhieb/Sleeperhold/-Sprungkick	Slam/Rückenbrecher/Suplex/Piledriver	nein
	180 cm/100 kg	Drehung + Sprungkick/Kick/Beinschere/Sprungkick	Superslam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Armbrecher	nein
	192 cm/120 kg	Tritt/Boxhieb/Armverrenker/Kick	Slam/Suplex/Kopfstoß/"Schraubenzieher-Kloppe"	ja
	190 cm/120 kg	Tritt/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/Stemmen des Gegners/Suplex/Piledriver	nein
	192 cm/110 kg	Tritt/Kick/Beinschere/"Kampfrolle"	Suplex/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	ja
	185 cm/105 kg	Kick/Schlag mit flacher Hand/Beinschere/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	nein
	190 cm/115 kg	Kick/Boxhieb/"Rückensitz"/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	nein
	192 cm/122 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/"Schraubenzieher-Kloppe"	nein
	201 cm/145 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/Rückenbrecher/Suplex/Piledriver	ja
	180 cm/102 kg	Drehung + Sprungkick/Kick/Beinschere/Sprungkick	Superslam/Schwitzkasten/Suplex/Armbrecher	nein
	190 cm/115kg	Kick/Boxhieb/Würgen am Hals/Kick	Slam/Rückenbr./Würge/"Schraubenzieher-Kloppe"/Würgen am Hals 2/"Super-Würgegriff"	nein
	203 cm/152 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Superslam/Stemmen des Gegners/Suplex/Piledriver	nein

anlaßt ihn ein Druck auf die RUN-Taste, von Seil zu Seil zu laufen, was sich durch Drücken in irgendeine Richtung beenden läßt. In ziemlich naher Entfernung zum Gegner bewirkt die Betätigung der RUN-Taste einen Sprung oder dergleichen (siehe Tabelle). Ebenfalls können Boxhiebe, Kicks etc. verteilt werden, und zwar per Button I und II (siehe Tabelle). Von der richtigen Position aus läßt sich meist ein wirkungsvoller Treffer anbringen.

Die eigentlichen Aktionen könnt Ihr nur in der Griffhaltung (beide Konkurrenten Arm in Arm) realisieren, was näher in der Tabelle aufgeschlüsselt wurde. Lediglich beim Drücken des Buttons II mit gleichzeitiger Richtungsangabe agieren alle gleich, indem sie nämlich ihren Gegner in die angegebene Richtung schleudern. Im Gegensatz zu den vier Ecken, wo der Geschleuderte beim Aufprall zusammenbricht, schleudern die Seile den Recken zurück, was neue Gemeinheiten eröffnet. So kann der andere Spieler nun per Druck auf Button I (Kick oder Tritt), Button II (Boxhieb oder Chop) sowie der RUN-Taste (Hechtsprung in Richtung Gegner) den „zurückfedernden" Wrestler umnieten (Timing!).

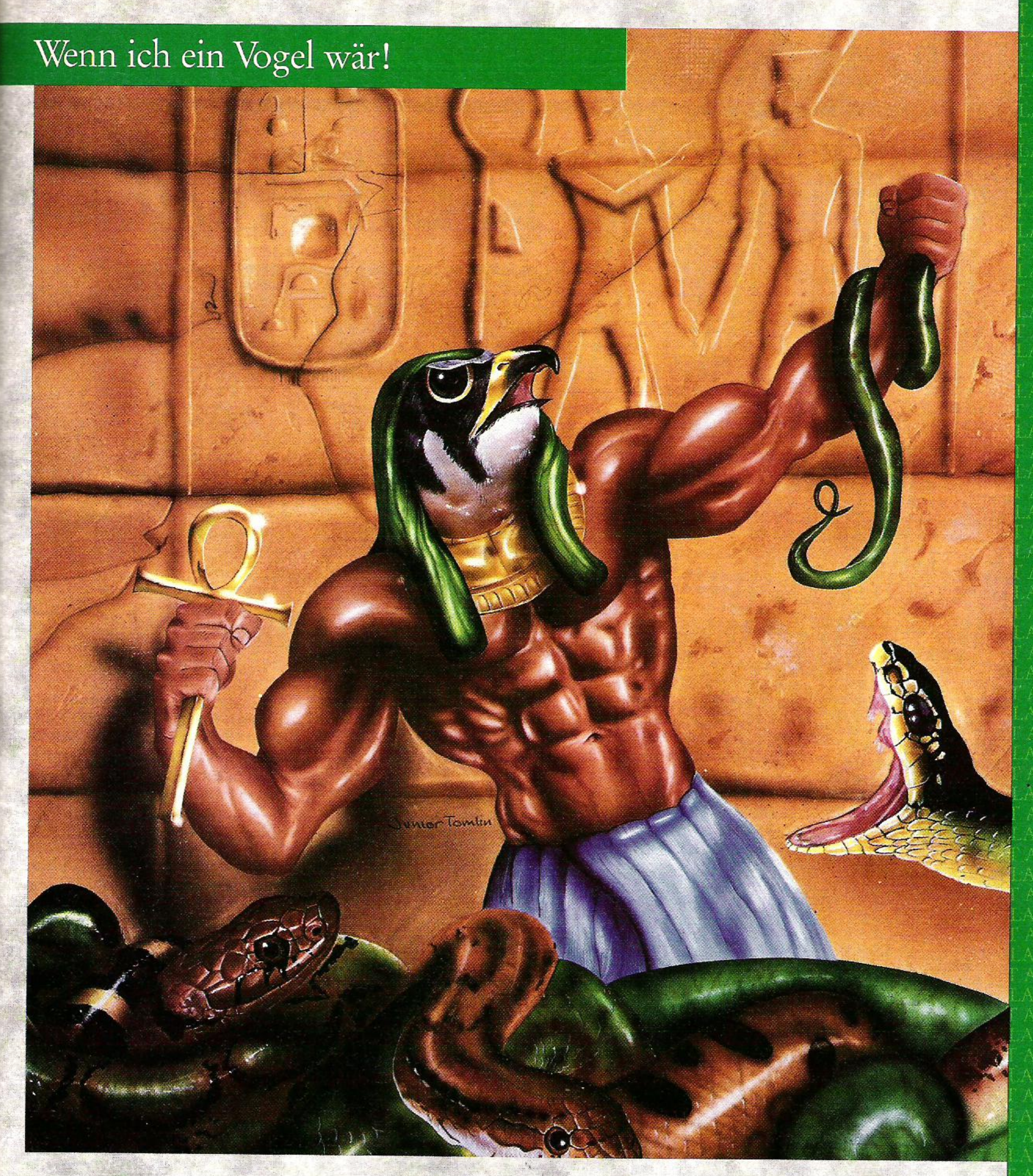
Wenn der Gegner irgendwann am Boden liegt, so läßt er sich jederzeit mittels Knopf II an den Haaren hochziehen oder via Knopf I schultern. Beim Hochziehen bleibt es natürlich nicht aus, daß der Gegner für kurze


„Plattgemacht!"

Zeit erschöpt ist. Diese Situation (der Gegner hechelt) erlaubt eine Umklammerung des Gegners von hinten. Aus dieser Haltung könnt Ihr nun per RUN-Taste je nach Kämpfer verschiedene Würge- und Verrenkungsgriffe ansetzen sowie durch Betätigen einer der beiden Buttons zum gefürchteten Brückenwurf ansetzen, was manchmal auch zu einem Schultern des Gegners führt. Ebenfalls kann der Wrestler zu jedem Zeitpunkt, wenn der Gegner am Boden liegt (auch außerhalb des Ringes), an einer der vier Ecken auf die Seile klettern und von dort auf den Zusammengebrochenen „segeln". Einfach in die Ecke bewegen und irgendeinen der zwei Buttons drücken, schon klettert man die Seile hoch. Sollte sich der andere mittlerweile erholt haben, nur das Steuerkreuz in Richtung Ringmitte bewegen und so wieder herunterklettern. Auf Buttondruck (auf jeden Fall vor den fünf Sekunden!) springt der Athlet los, gegebenenfalls vorher nach außen lenken, um aus dem Ring herauszuspringen. Leider können aber nicht alle Catcher an den Seilen hochklettern.

Zu Beginn eines Matches sollte man den Gegner erst einmal kräftig aufmöbeln, um ihn so richtig „fertig" zu machen. Im Anschluß daran könnt ihr Euch nun an gewagtere Griffe wagen, da sie vorher kaum Wirkung zeigen würden. Auch sollte man immer ein Auge auf die Maße des Herausforderers werfen, denn ein 3-Zentner-Bulle läßt sich zu Beginn nur ungern mit einem Überkopfwurf (Suplex) auf die Matte schmeißen, wogegen leichte Hüpfer einen solchen Wurf in der Anfangsphase gekonnt abfangen. Aus Würgegriffen und anderen Verrenkungen sowie Schulterungen befreit man sich am besten durch vehementen Tastendruck. Bei der Tagteam-Konkurrenz erfolgt der Wechsel, indem man direkt in die eigene Ecke geht und einen der zwei Buttons sowie das Steuerkreuz in Richtung Seile betätigt. Jetzt sollte man möglichst noch den Gegner festhalten, während der eigene Mann mit einem netten Magentritt den Kampf fortführt (ungeahnte Möglichkeiten!). Ebenso kann man als Außenstehender in brenzligen Situationen (Klammergriffe, Schulterungen) kurzzeitig in den Ring steigen (einer der Buttons genügt) und den Mitstreiter durch einen Kick befreien. Auch außerhalb des Ringes läßt sich kräftig mitmischen (die 20 Sekunden-Regel aber nicht vergessen). Der Ring wird am besten in der Mitte zwischen zwei Eckpfosten betreten (durch Betätigung eines Buttons). Damit wäre eigentlich auch schon alles gesagt. Es bleibt mir nur noch, Euch auf die folgende Tabelle zu verweisen, in der Ihr Informationen zu den 16 Catchern findet. Viel Spaß bei diesem schweißtreibenden Game. Oder, um im Metier zu bleiben: Hals- und Beinbruch!

TORSTEN BLUM



LOGOTRON versetzt uns mit EYE OF HORUS in das alte Ägypten. Ort des Geschehens ist eine Pyramide, in der sich ein ruhender Pharao in 7 Einzelteile aufgelöst hat. 44 Räume bestimmen den Ablauf der Handlung, wobei der Held die Aufgabe hat, die Mumie wieder instandzusetzen.
Schlüpfen Sie in die Gestalt eines ägyptischen Kriegers oder verwandeln Sie sich, wenn nötig, in einen Vogel. Das Auge von Horus gibt's für alle Abenteurer, die einen AMIGA, ATARI ST, COMMODORE C 64 oder PC ihr eigen nennen.
Ein phantastisches Arcade-Adventure — natürlich von LOGOTRON.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ____ Ort: ____________________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89

LOGOTRON

Ariola Soft
Das Programm



DAIMAKAIMURA:

»On the road again«

Daß die Mega-Drive-User nicht gerade mit Modulen für ihr System überhäuft werden, dürfte wohl eine allgemein bekannte Tatsache sein. Alle Jubeljahre erscheint nun aber doch ein Modul für die „dicke Kiste" von Sega, wie just mit „Daimakaimura" geschehen. Dies ist der japanische Titel des Ghosts 'n' Goblins-Nachfolgers, der bei uns wohl Ghouls 'n' Ghosts heißt und teilweise recht eindrucksvoll die Fähigkeiten der 16-Bit-Maschine zeigt. In Sachen Grafik und Sound steht dieses Spiel anderen Sega-Produkten sicherlich nicht nach, und ich tendiere sogar dazu, es als das beste bisher erschienen Game fürs Mega Drive zu nominieren. Wenn auch für teures Geld zu erstehen, Daimakaimura könnte sich lohnen. Lest selbst...

Programm: Ghouls 'n' Ghosts, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Sega/Capcom, **Muster von:** 28

Den ersten Teil dieser *Jump-and-Run*-„Kleinserie" dürfte eigentlich fast jeder Heimcomputeruser zumindest vom Namen her kennen. *Ghosts 'n' Goblins* war nun einmal (zumindest auf dem C-64) eine der besten Automatenumsetzungen überhaupt. **CAPCOM** hat seit einiger Zeit den Folgeautomaten in den Spielhallen, und der erfreut sich ähnlicher Beliebtheit, ist **GHOULS 'N' GHOSTS** doch eine sinnvolle und mit einigen neuen Features versehene Fortsetzung des alten Spiels. Die Umsetzung fürs Mega Drive hat man bei **SEGA** vorgenommen.

Wie auch im ersten Teil geht es höchstwahrscheinlich um die ritterliche Errettung einer hübschen, jungen, schwarzhaarigen usw. Prinzessin oder etwas in der Art. Ich hätte das zwar gerne genauer in der Anleitung nachgeschlagen, aber leider habe ich im Japanisch-Unterricht in der Grundschule nicht richtig aufgepaßt. Ich weiß nämlich nicht mehr, was das Zeichen mit dem horizontalen Balken, den beiden eingesetzten tangentialen Seitenarmen, den drei sich überschneidenden Winkeln und den hübschen Füßchen unten und links bedeutet – Pech gehabt!

Zum Trotze all dieser Hindernisse haben wir herausgefunden, wie die Steuerung funktioniert, was mit kleinen Bildern erklärt wird, und konnten somit die nähere Untersuchung einzelner Levels vornehmen.

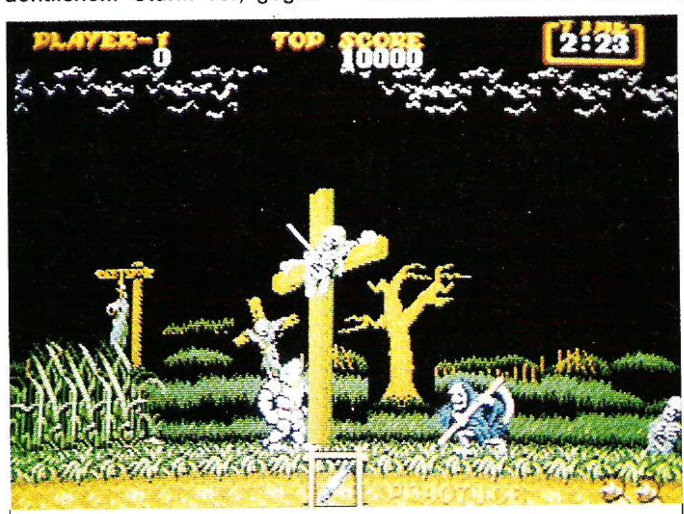
Natürlich steuert man wieder den alten Recken, der laufen, springen, sich ducken und seine Waffen einsetzen kann. Wieder findet sich der Held in seinem 2D-Szenario, in dem er sich auch diesmal wieder bevorzugt nach rechts und oben bewegt, um in seinem Zeitlimit das Levelende zu erreichen. Diesmal scrollt im Hintergrund eine zweite Ebene parallax mit – die hat zwar keinen Einfluß auf den Spielverlauf, sieht aber



hübsch aus und gibt der hervorragenden Grafik mehr Tiefe. Besonders hier hat man viel geleistet. Fast alle Sprites sind gut und einfallsreich gezeichnet, sowie hübsch animiert.

»Ghouls 'n' Ghosts: Ich kenne nichts Besseres für diese Konsole!«

An Grafik sieht man z.B. im ersten Level Galgen (mit und ohne Behang), Kreuze, Pranger, (animierte!) Guilloutinen, etc. Als Besonderheit kommt in diesem Level ein Regenguß mit ordentlichem Sturm vor, gegen den unser Held ankämpfen muß. An Gegnern trifft man hier auf Sensenmänner, Geier, später im Level auf totenkopfschleudernde Pflanzen, die wie Lagerfeuer aussehen, aus dem Boden wachsende Ranken, wirbelnde Bibermutanten oder so und Schweine, die einem manchmal auf die Rüstung kot... (ehrlich!), was den Verlust derselbigen bedeutet.



Hier ein Beispiel für hübsche Hintergrundgrafik

Im zweiten Level springen Schildkröten umher, geht man durch eine Sandgrube, an einem Gebirge von Totenschädeln vorbei, durch ein Erdbebengebiet. An Ideen mangelt es den Herstellern also nicht. Natürlich ist am Ende eines jeden Levels ein Endgegner zu finden, den zu besiegen nicht ganz einfach ist – klar.

Aber auch nun hat es kein Ende. Von Zeit zu Zeit tauchen im Spiel Schatzkisten auf. Diese enthalten entweder vorteilhafte Gegenstände, wie z.B. die goldene Power-Rüstung, die ich im Anschluß noch erklären werde. oder es kommt ein Zauberer aus ihr heraus, der einen, erlegt man ihn nicht vorher, entweder zeitweilig in einen Greis mit Stock oder eine Ente Quak verwandelt – beides sieht einfach genial aus!

Nun aber zu der Rüstung, der goldenen. Wer sie hat, hat's gut, denn mit ihr kann man, je nach der derzeit benutzten Waffe, eine Superwaffe aktivieren, einfach indem man die Taste B solange hält, bis eine Kraftanzeige, welche erscheint, wenn man die Rüstung 'aufsammelt', mit gelber Farbe gefüllt ist, und das Symbol, das die jeweilige Waffe anzeigt, blinkt. Nun läßt man die Taste B los und betrachtet das Feuerwerk. Glücklicherweise kann man dieses Superwaffe nicht sehr oft einsetzen. Das 'Aufladen' dauert doch etwas lang, und so wird das – schwierige – Spiel nicht zu leicht. Um den Sound nicht zu kurz kommen zu lassen: Er ist toll und paßt super zum Spiel. Erstklassig gruselig und extragut polyphon. Wer ein Mega Drive sein Eigen nennt, der sollte auch GHOULS 'N' GHOSTS besitzen. Ich kenne nichts Besseres für diese Konsole! *Ulrich Mühl*

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**6**

PUBERTÄT AUF JAPANISCH



Schwupp ... wieder auf den Hintern gefallen.

Programm: Wondermomo, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Leisuresoft, Gamesworld, Dynatex.

Wie ein japanisches Mädchen zur ausgereiften und schlagkräftigen Dame wird, erzählt uns die Geschichte des Bühnenstückes **WONDERMOMO** von **NAMCOT.** Die PC-Engine-Produktion wird allerdings ins ferne Hollywald verlegt, wo der MGM-Löwe höchstpersönlich von der jungen Momo gemimt wird. Nach dieser kleinen Einführung beginnt dann die Vorstellung: Der Vorhang geht auf, Zuschauer blicken und Fotografen blitzen voller Erwartung auf MOMO...

Es ist ein Live-Schauspiel in diversen Akten, in dem der Spieler selbst zum Hauptdarsteller wird. Er steuert nämlich das junge Mädchen, das sich gegen allerlei Monster („Grobis") und höchst merkwürdige Nebendarsteller durchsetzen muß. MOMO verfügt über einen guten, beherzten Tritt (Knopf 1), ein gewaltiges Springvermögen (Knopf 2) und eine ballettartige Sprungeinlage (Knopf 2), bei dessen Karate-Spagat sogar die letzten Zweifler kapitulieren müssen: Dieses Mädchen wird sich durchsetzen...

Diese etwas merkwürdige Art der „Pubertät" tritt nämlich nach dem vierten Akt zum ersten Mal zum Vorschein. Im Zwischenbild sehen wir nicht mehr das kleine verträumte Mädel, sondern einen jungen, knackigen Teenie, der uns gar seine „Maße" verrät (die „82 57 84" hatte ich zuerst als Passwort, später als Telefonnummer gedeutet, wie dumm von mir!). Ab „Act 5" geht's dann auch schon etwas mehr zur Sache. Die Monster und die sogenannten „Hüter des Levels" (man könnte sie auch Endgegner nennen!) setzen all ihre Macht ein, um Momo vor den Augen der Zuschauer und Journalisten zum Heulen zu bringen. Dies ist stets das untrügliche Zeichen dafür, daß die Energie und somit das Game zuende ist. Doch: Wer nicht nur auf Punktejagd gehen, sondern das Schauspiel weiter verfolgen möchte, der drücke schnellstens den Continue-Knopf, und dann darf's an der Stelle weitergehen, wo man zuletzt hängenblieb. Aufregend interessant ist WONDERMOMO sicherlich nicht. Es bietet aber einen gewissen Spielspaß, der eigentlich typisch für diese Konsole ist. Schöne Features sind die großen Sprites, der gute Sound und die „Sonderbewaffnung" unserer Schönen: Der Nebel der Verwandlung und die Super-Kugel, die alles wegfegt, was dort auf der Bühne auftaucht. Ein gelungener Titel. Applaus für die werdende junge Dame, die sich nun gemeinsam mit dem Tester von den Zuschauern verbschiedet!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

DER SPACE-BURNER



Programm: Galaxy Force, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

Konnte ich vor einigen Jahren an *Space Harrier* noch Gefallen finden, so hängt es mir heute doch schon ein wenig zum Halse heraus. Schlimmer aber ist, wenn ich eine ziemlich mißlungene *Space-Harrier/Afterburner*-Kopie testen soll. Das Kind beim Namen genannt, handelt es sich um **GALAXY FORCE** von **SEGA**.
Man hätte sich diese Neuveröffentlichung besser sparen sollen, denn viel wird hier nicht geboten. Doch der Reihe nach: Nach dem erwartungsvollen Starten des Moduls kommt man in ein Auswahlmenü. Dort kann man einen von vier möglichen Planeten auswählen, den man später anfliegt. Noch ist die (Grafik-)Welt ja in Ordnung...



Als Standbild sieht's ja noch ganz gut aus ...

Spätestens jetzt wird's ernst, das Spiel geht los. Je nachdem, welchen Planeten man angewählt hat, sieht die Grafik nun schlecht oder mies aus. Im Falle der schlechten Grafik fliegt man mit seinem Raumschiff über eine flott aber nicht ruckelfrei scrollende Landschaft hinweg. Ganz wie beim Vorgänger (?) *Space Harrier* kommen dabei allerlei mäßig aussehende und schlecht animierte Gegner angeflogen. Man drückt auf eine der beiden Feuertasten (entweder Ballern oder Bomben) und entledigt sich dieses Problems. Eigentlich hat man in diesem Teil des Spieles keine Probleme, voranzukommen. Bei der miesen Grafik bekommt man einfach eine Sternenlandschaft als Hintergrund präsentiert. Hier fliegt man nicht nach vorne, sondern nur nach oben/unten/rechts/links. Auffallend ist dabei, daß es beim Richtungswechsel ordentlich ruckelt und wackelt. Gelegentlich verschwinden auch mal ein paar Sprites (oder Teile von ihnen) auf unerklärliche Weise. Neben der Ruckelei fällt aber auch die mißlungene Farbwahl auf, die das letzte bißchen Vergnügen vertreibt. Der Sound ist genauso lasch (jetzt hab' ich ihn noch gelobt), also verliere ich keine Zeit damit.

Noch schlimmer bis ätzend wird es im zweiten Teil des Spieles. Hier fliegt man mit dem Raumschiff durch ein Labyrinth. Dabei muß man auf die Wände rechts und links aufpassen. Um diesen Teil genauso mies zu machen, wird einfach ruckelig und viel zu schnell gescrollt. Zwar bekommt man noch die nächste Kurve angezeigt, aber das verhindert auch keine Kollision mehr. So entsteht Frust!

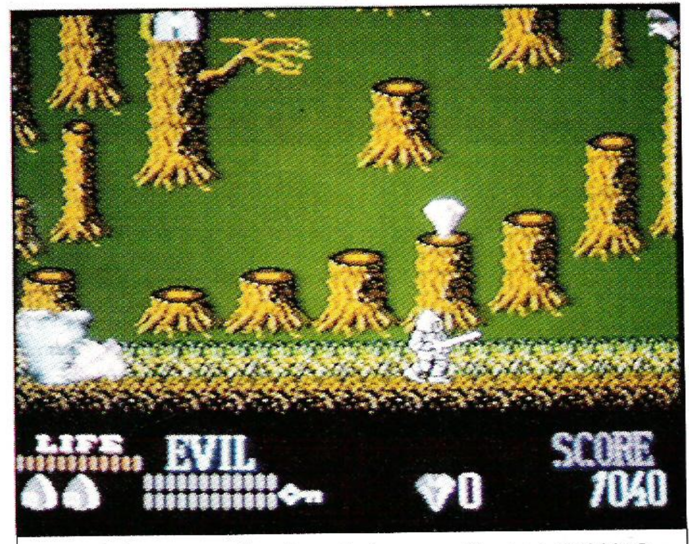
Übrig bleibt ein Spiel, daß a) zu schlecht ist, b) zu teuer ist oder c) etwa drei Jahre zu spät auf den Markt kommt. Das war ein Schuß in den Ofen!

Peter Braun

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Springen von Baum zu Baum...



Jede Menge Baumstümpfe – ob der saure Regen schuld ist?

Programm: Wizards & Warriors, **System:** NES, **Preis:** ca. 99 Mark, **Hersteller:** Akklaim Entertainment Inc., **Muster von:** 3

Gegen Ende dieses wunderbaren Jahres wird auf dem deutschen Markte das NES-Modul **WIZARDS & WARRIORS** erscheinen. Bei dem Programm handelt es sich um eines der Spiele mit unwichtiger Hintergrundgeschichte, die aber sonst schön zu spielen sind. Aber was soll's. Diesmal muß der Über-Ritter Kuros gegen den Über-Zauberer Malkil und die von ihm beeinflußten Tierchen antreten, denn es gilt, mehrere entführte Mägde zu erretten, um letztendlich auch einer Prinzessin diesen Gefallen tun zu können.
Umgesetzt hat man dies wieder einmal in Form eines *Jump-and-Run*-Games. Die Spielfigur, dargestellt als Ritter in voller Rüstung, treibt ihr Unwesen anfangs im Wald, danach in Höhlen und so, und letztendlich im Schloß des bösen Zauberers. Der Weg bis zu diesem Schloß ist allerdings lang und beschwerlich, wird doch alles daran gesetzt, einen aufzuhalten. Bienen, Bären, Fledermäuse, Adler und auch der restliche Zoo zusammen mit eine paar Endgegnern schwirren gruftbringend über den Screen und verkürzen die Zeit bis zur Kiste teilweise erheblich. Glücklicherweise gibt es überall sammelbare Bonusgegenstände und Extraausstattungen, sowie drei Arten Schlüssel, welche für das Spiel von Bedeutung sind. Mit ihnen öffnet man nämlich umherstehende Schatzkisten und Türen, ohne die das Spiel nicht zu lösen ist. So muß man z.B. im ersten Level 100 'Gems' zur Bestechung des Wächters zum nächsten Level sammeln. Um die zu bekommen, muß man fleißig von Baum zu Baum springen, da sich das Geschehen hier bis in die Baumwipfel ausgeweitet hat. Als wäre es dessen nicht genug, kann man sogar in manche Bäume hinein, und muß sich dort nach den diversen Boni umsehen.

Der nächste Level geht dann mehr höhlenmäßig ab; wie im ersten Level geht's hier aber auch sehr viel auf und ab. WIZARDS & WARRIORS ist ein schnelles, spielbares Game; die Grafik ist ordentlich, der Sound auf Dauer leider etwas nervig, da ziemlich eintönig. Trotzdem bekommt man für sein Geld genug geboten.

uli

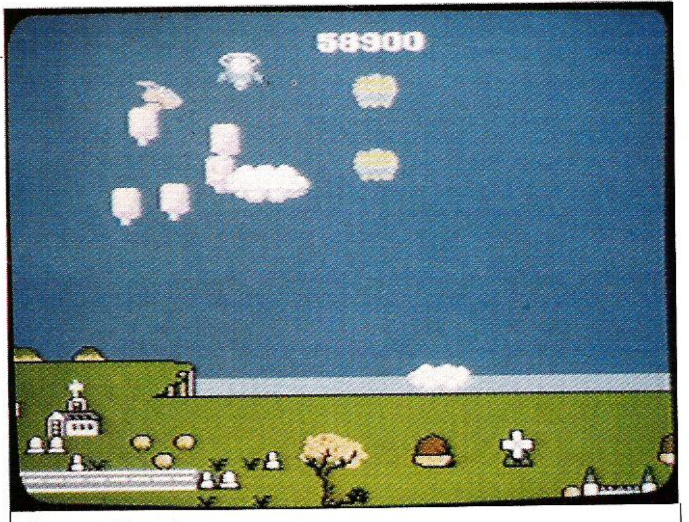
Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Da lacht keiner mehr!

Programm: Stinger, **System:** Nintendo (NTSC), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** 3.

Jetzt ballert **KONAMI** auch auf dem Nintendo-Entertainment-System. Mit **STINGER** bringt die in KOBE ansässige Company nämlich ein weiteres Game aus dem Genre der Extrawaffensammel-Gegner-Schieß-ab-Spiele auf die heimischen Bildschirme, das ausnahmsweise mal nicht im Weltraum spielt, sondern auf einem Planeten mit Pyramiden, Kirchen und Häusern. Bei STINGER müßt Ihr Euch durch diverse, sowohl vertikal als auch horizontal scrollende, Level kämpfen. Am Ende eines jeden Levels werdet Ihr dann freundlich von einem Endgegner begrüßt. Damit Ihr Euch gegen Eure Feinde besser zur Wehr setzen könnt, wurde natürlich auch an ein Extrawaffensystem gedacht. Dieses ist meines Erachtens aber ziemlich nervig, denn um an eine bessere Ausstattung zu gelangen, müßt Ihr die aus den Wolken fallenden Glöckchen so lange anschießen, bis dieselben sich verfärben. Zuallererst färbt sich das Glöckchen blau (Speedup), als zweites weiß (Doppelschuß), dann rosa (Laser) und schließlich verwandelt sich unser goldbraunes Glöckchen in ein rosablinkendes. Wenn Ihr das rosablinkende Glöckchen aufnehmt, erhält Euer Fighter sogleich eine Art doppelten Schatten, der natürlich auch kräftig Schüsse von sich gibt. Im zweiten, dem vertikal scrollenden Level, stehen Euch noch weitere Extras zur Verfügung (Schuß nach rechts, Schuß nach unten), doch die dauernde Anschießerei der Glöckchen bringt Euch mit Sicherheit so aus dem Konzept, daß Ihr die Aliens kaum noch wahrnehmen und deshalb eines schnellen Heldentods sterben werdet. Die gegnerischen Sprites sind übrigens recht niedlich animiert. Fliegende „Eis am Stiel", Sägeblätter und ähnliches versuchen, Euch das Leben schwer zu machen. Bonusobjekte wie Dollarsäckchen, Fragezeichen usw. erhöhen Euer Punktekonto natürlich auch noch. Leider wurden die Fähigkeiten des NES nicht hundertprozentig ausgenutzt. Aus diesem Grund flackert die Grafik während des ganzen Spiels sehr stark, und auch das Scrolling ruckt teilweise. Selbst die mickrigen Endgegner flackern wie wild! Grafikmäßig erinnert das Game sehr stark an die Anfangszeiten des C-64: Wenig Farben, grob gezeichneter Hintergrund. Der Sound klingt sehr monoton und reißt Euch bestimmt **nicht** vom Hocker. STINGER stellt sicherlich keine Bereicherung Eurer Modulsammlung dar, denn erstens ist es technisch unausgereift, zweitens ist es viel zu schwierig und drittens ist die Steuerung ungenau.
Kurzum: Ein total mißlungenes Game!

Torsten Oppermann



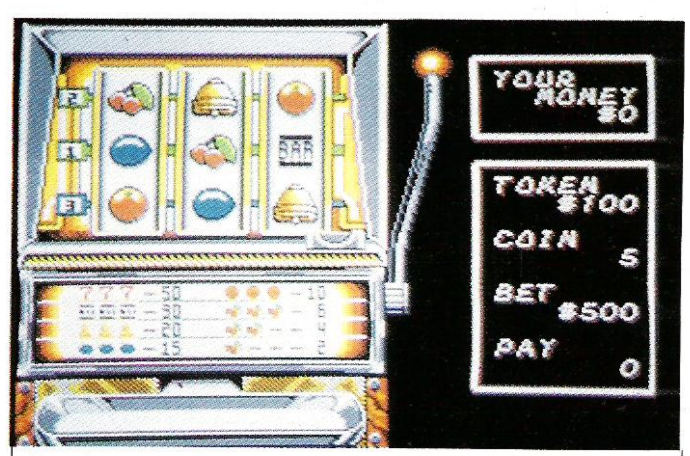
Ganz schön mies ...

Grafik	**3**
Sound	**1**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**1**

Außer Spesen nichts gewesen

Programm: Casino Games, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises, Japan, **Muster von:** Virgin-Mastertronic, Hamburg.

CASINO GAMES von **SEGA** ist ein weiterer Versuch, uns das supergute Las-Vegas-Feeling ins heimische Wohnzimmer zu bringen. Power on – und wir haben das Auswahlmenü vor Augen, das uns die Möglichkeit eröffnet, zwischen Slot- und Kartenspielen sowie dem weniger ins Casino passenden Flippern zu entscheiden. Ich starte, weil ich mir mit wenig Einsatz einen hohen Gewinn verspreche, zunächst mit dem gestellt, zwei Frauen (Nancy und Janet) und zwei männliche Zocker (Dick und Charley). Ich versuche mein Glück mit Nancy, weil diese den unerfahrensten Eindruck auf mich macht. Angfangen mit 500 Dollar verließ ich die Pokerhalle dann mit einer stattlichen Summe von 1268 Dollar, doch irgendwie fehlte die Faszination eines Casinos. Die anderen beiden „Card Games„ waren ebenso öde. Als letzte Hoffnung blieb dann nur noch der Flipper (Pinball) übrig. Dieser trumpfte zu seinem Glück noch mit einer relativ guten Grafik auf. Leider leidet der Flipper etwas unter Ge-



Der einarmige Bandit der CASINO GAMES

einarmigen Banditen (Slot Machine): Zuallerst habe ich die Möglichkeit, die Einsatzhöhe zu bestimmen. Ich entscheide mich schließlich für 100 Dollar pro „Coin", da ich möglichst schnell möglichst viel gewinnen will.

Es können höchstens neun Coins pro Game gesetzt werden. Der maximale Gewinn beträgt das Fünfzigfache des Einsatzes. Doch leider sind meine 500 Dollar Anfangskapital schnell verspielt, und die Slot-Machine bringt das Casino-Feeling nicht so richtig rüber. Vor allen Dingen der Sound ging mir auf die Nerven. Übrig bleibt anstatt Lust dann nur noch Frust! Also, Reset gedrückt – und nochmal gestartet. Diesmal versuche ich's mit den „Card Games". Hierbei stehen drei Kartenspiele zur Auswahl (Poker, Blackjack und Baccarat). Ich beginne mit dem Pokern. Als Gegner haben sich vier „Pokerfaces" zur Verfügung schwindigkeitsmangel, so daß auch bei dieser „Disziplin" kein richtiger Spielspaß aufkommt. CASINO GAMES von SEGA ist einer von vielen Versuchen, den Fun eines Casinos auf die heimischen Screens zu bringen. Doch auch diese Version bietet weder in technischer noch in konzeptioneller Hinsicht das, was man von einem 90-Mark-Spiel erwartet. Die mangelhafte grafische Ausführung und der nervtötende Sound sind eines Sega-Master-Systems absolut unwürdig. Für diese 90 Märker solltet Ihr Euch lieber 45 Hamburger oder 90 Eis oder 100 Tafeln Ritter Sport oder weiß-der-Geier-was zulegen. Nur eins nicht: CASINO GAMES!

Torsten Oppermann

Grafik	7
Handhabung	5
Technik/Strategie	3
Spielwert	3
Preis/Leistung	3



Auf Eis gelegt

Programm: Psycho Fox, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin/Mastertronic, Hamburg.

Wie ich diese Joypads hasse! Da würgt man sich mit dem Daumen einen ab auf diesem blöden Steuerkreuz und muß zusehen, wie die Spielfigur ein Leben nach dem anderen aushaucht! Also weg mit dem Ding und dann einen gescheiten Joystick dran. Doch seltsam: Der Effekt ist immer noch derselbe! Irgendwie liegt das an der Animation der Spielfigur bei **PSYCHO FOX**, einem Hüpfspiel, wie es im Buche steht. Natürlich ist es verständlich, daß man solchen Spielen eine Trägheitssteuerung verpaßt, doch wenn der Held dermaßen langsam in Schwung kommt wie bei PSYCHO FOX, wird's haarig. Hinzu kommt, daß jeder der über zwanzig Level sehr verschachtelt aufgebaut ist und manche Orientierungsschwierigkeiten bereitet. Diverse intelligente Gegner mit süßem Knubbel-Styling und ideenreiche Hindernisse mit ganz besonderen Fallen tun ihr übriges, um den Fuchs abzuservieren. Dieser kann sich anfangs nur mit Faustschlägen seiner Haut wehren, doch durch das Knakken von Eiern wird ihm zumeist ein kleiner Vogel zur Hand gegeben, den er wie einen Bumerang wegschlaudern kann. Klaro, auf seinem Rundflug macht der kleine Kerl alles platt, was ihm in den Weg kommt! Findet der Fuchs gar den „magischen Stick", kann er sich, man höre und staune, in einen Affen, Tiger oder ein Nilpferd verwandeln. Damit ändern sich die Sprung- und Laufeigenschaften des Helden, doch leider bekommt man nicht so oft die Gelegenheit, dieses Extra auszunutzen. Was letztendlich bleibt, ist ein durchschnittliches Jump-and-Run-Spiel, das nicht den Reiz seiner berühmten Vorgänger besitzt. PSYCHO FOX fehlt etwas der geradlinige Spielablauf und eine Steuerung, mit der exakter auf Gefahren reagiert werden kann. Sound gibt's zwar auch noch, aber die paar Effekte und die recht simple Titelmelodie sind nicht sonderlich anregend. Nun ja, wer Spiele dieses Genres mag und sich gern durchbeißt, wird bei PSYCHO FOX gar nicht so schlecht bedient.

Michael Suck


Fuchsi auf dem Weg zum Schwachsinn. (Foto: Sega)

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Der Konsolen-Krieger

Programm: Metal Gear, **System:** NES (NTSC-Standard), **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Ultra Games, **Muster von:** 3.

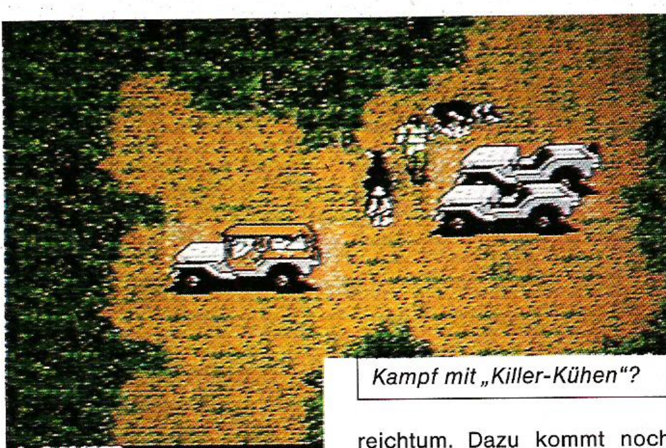
Auch die Besitzer einer Nintendo-Konsole müssen nicht länger auf Baller- und Kampfspiele à la *Rambo* verzichten. **ULTRA GAMES** hat diesen Notstand erkannt und versucht nun, ihn mit **METALGEAR** zu beheben. Also, nichts wie rein in den Kampfanzug und...- das Begleitheft aufgeschlagen! Dort erfährt man von einem bösen Terroristen namens CaTAFFY (woher kenn ich den bloß?), der die Welt mit seiner selbstgebastelten Bombe Metal Gear bedroht. Ziel des Spielers ist es, das Versteck der Bombe ausfindig zu machen und sie zu zerstören. Die bekannte Weltretter-Geschichte eben.

Per Fallschirmsprung aus dem Flugzeug landet man im dichten Dschungel. Von hier aus muß man sich seinen Weg bis zur Bombe vorkämpfen. Unterwegs geht es dabei durch viele Bilder. Ist man durch ein Bild hindurch, wird nicht gescrollt, sondern aufs nächste Bild umgeschaltet. In den zahlreichen Bildern versuchen natürlich jede Menge Gegner wie gewohnt, den einsamen Fighter zu behindern oder ihn gar plattzumachen. Doch sooo wüst geht's nun auch wieder nicht zu. Erstens tauchen pro Bild zwar verschiedene Gegner (wie z.B. Wachmänner, Söldner und sogar Kampfhunde) auf, doch sind diese nur in geringer Stückzahl vertreten. Außerdem ist es kaum ein Problem, sie „kaltzustellen". Zweitens sind die Örtlichkeiten meistens sehr simpel gestaltet. Das so aufgebaute Labyrinth ist zwar recht groß, glänzt aber nicht gerade durch Originalität und Einfallsreichtum. Dazu kommt noch, daß die Grafik ebenfalls nicht umwerfend ist.

Positiver dagegen der Spielablauf. Im Vordergrund steht logischerweise die Suche nach der Bombe und das Ausschalten der Gegner. Um dies etwas umfangreicher zu gestalten, hat man noch einen Waffen- und einen Ausrüstungs-Modus eingebaut. Hat man irgendwo Waffen erbeutet, kann man hier auf das jeweilige System umschalten, was sich verbessernd auf die Feuerkraft auswirken kann. Im Ausrüstungs-Modus kann man entsprechend gesammelte Gegenstände anwenden, was beispielsweise der eigenen Sicherheit sehr zugute kommt. Weiterhin hat man einen Transceiver, eine Art Übermittlungsgerät, bei sich.

Zu guter Letzt sei noch auf zwei weitere angenehme Dinge hingewiesen. Der Continue-Mode ist beim Umfang des Spielfeldes sehr hilfreich. Man wird kaum alles im ersten Versuch an einem einzigen Tag schaffen. Insofern kommt diese Möglichkeit recht gut. Auch die Karte, die dem Spiel beilegt, macht den Spielablauf noch eine Spur interessanter. Immerhin ist sie sehr detailliert und gibt Aufschluß über mögliche Gefahrenzonen und Überraschungen. Doch muß man nun das Programm insgesamt betrachten. Viel Neues und Interessantes tut sich dort nicht. Es wurde vielmehr auf bewährte Spielmuster zurückgegriffen. Ein Fehlgriff ist es nicht unbedingt, aber vor zu hohen Erwartungen muß man ebenfalls warnen. Gute Durchschnittsware, vielleicht eine Spur besser. Nur der Preis erscheint mir zu hoch.

Peter Braun



Kampf mit „Killer-Kühen"?

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6

PC-Engine-unwürdig

Programm: Wataru, **System:** PC Engine, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** [28].

Einem Vergleich mit dem ASM-Hit *Son Son II* würde **WATARU** von **HUDSON SOFT** wohl nicht ganz standhalten, denn in diesem Jump 'n' Run-Spiel hapert es an allen Ecken und Enden. Allein schon die Story klingt schön japanisch, unverständlich, was aber sowieso nicht ins Gewicht fällt. Einziges Ziel ist es schließlich nur, die zahllosen Level unbeschadet von den Attacken zahlloser Gegner zu überstehen. Anzumerken wäre nur noch, daß unser japanischer Hero eine Art Dr. Jekyll & Mr. Hyde-Komplex mit sich herumschleppt. So untergliedert sich jeder Level in zwei völlig unterschiedliche Teile. Im ersten glaubt man, lediglich in einem mittelprächtigen, weil total langsamen Spiel zu agieren. Den einzigen Lichtblick stellt die etwas futuristisch gestylte Spielfigur dar, die zudem nett animiert wurde. Dagegen geht im zweiten Abschnitt „voll" die Post ab. Aus dem kleinen Abenteurer wird mit einmal ein schlagkräftiger Kampfroboter, dem Unmassen von Gegnern gegenüberstehen. Zu guter Letzt warten noch recht gemeine Endgegner auf den schizophrenen Helden, die nach ihrem Tode den Weg in den nächsten Level bahnen.

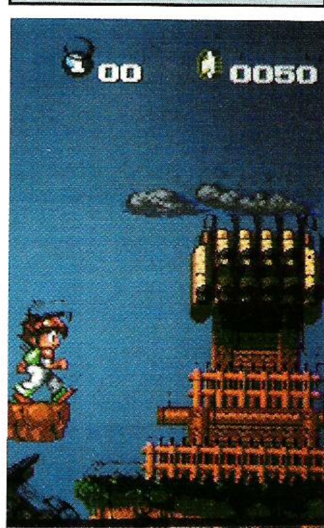
Etwas verwunderlich erscheint es mir dennoch, daß sich beide Teile so stark unterscheiden. Natürliche Hindernisse wie tödliche Abgründe, oder Fahrstühle finden sich zwar in jedem Fall, ansonsten aber gibt es kaum Gemeinsamkeiten. Dies heißt natürlich nicht, daß beide Teile unverbunden in der Weltgeschichte herumhängen. Vielmehr gilt es in dem einfacheren ersten Teil, möglichst viel Knete zu ergattern, die à *Wonderboy* als letzter Rest eines vermeintlichen Gegners zurückbleibt. Mit dem nötigen Geld ausgestattet lassen sich nun in diversen Geschäften Sonderwaffen kaufen, die für den hektischen zweiten Teil vonnöten sind.

Bei der Grafik gibt es nicht viel zu kritisieren. Ein schönes Scrolling, gut animierte Sprites wie auch eine nette Hintergrundgrafik zeichnen WATARU aus. Der Sound erinnert jedoch sehr an alte nervige PC-Engine-Produktionen. Bei der Steuerung (Bewegungen ganz normal, Sprung per Button I, normale Waffe per Button II und Sonderwaffe per Button II + Hoch) zeigen sich ebenfalls keine Probleme.

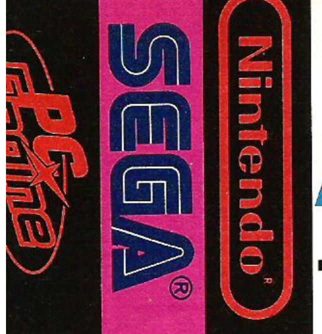
Alles in allem bin ich jedoch von WATARU sehr enttäuscht, denn den Spieler erwartet nur ein eher durchschnittliches, wenn auch technisch gutes Hüpf- und Kletterspiel, was vor allem an der Einfaltslosigkeit der Programmierer liegt. Zu wenig „eigene" Ideen, zu wenig Action machen WATARU bald zu einem Trauerspiel, einem billigen Abklatsch von Hits wie *Son Son II*.

Torsten Blum

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**5**



Da geht er: WATARU

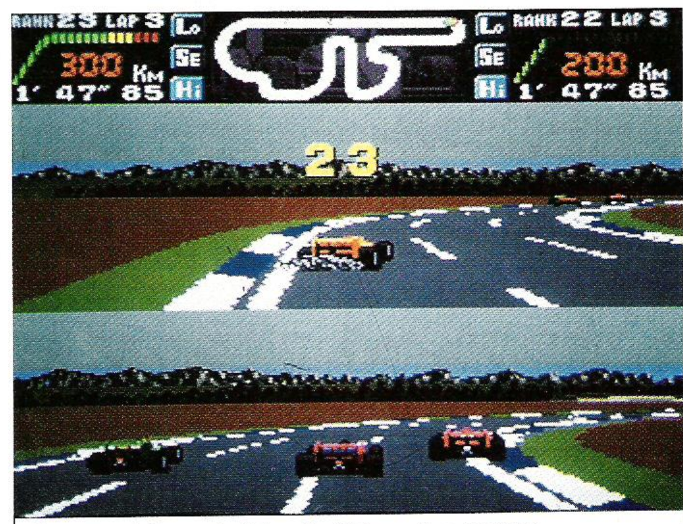


AUTOMATENQUARK

Marke Magerstufe

Programm: Final Lap Twin, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Dynatex, Holzwickede.

Wer kennt ihn nicht, den Arcade-Automaten von **ATARI**, namens **FINAL LAP**. Die japanische Company **NAMCOT** alias **NAMCO** hat diesen Automaten nun für die in Deutschland immer populärer werdende **PC-Engine** umgesetzt. Bei FINAL LAP handelt es sich um ein Autorennspiel im Pole-Position-Stil, bei dem man auf diversen Strecken möglichst viel riskieren sollte, um die höchste Punktzahl zu erreichen. Der Automat bietet als besonderes Feature den Zwei-Spieler-Mode. In jenem treten zwei „Heizer" gegeneinander an. Allerdings hat jeder Fahrer seinen eigenen Monitor vor sich. Gerade diese Option brachte FINAL LAP den riesigen Erfolg. Die NAMCO-Leute standen da natürlich vor 'nem recht schwerwiegenden Problem: Entweder zu jeder Hucard 'nen Monitor ausliefern, oder das Ganze auf nur einem Screen ablaufen lassen. Man entschloß sich im Land der aufgehenden Sonne aus Kostengründen schließlich für die zuletzgenannte Methode.



Fast so schlimm wie ich – der Fahrer oben im Bild

Der Screen ist bei **FINAL LAP TWIN** also in zwei Hälften aufgeteilt. Oben spielt Spieler 1, und unten versucht der zweite Spieler sein Glück. Doch aufgrund der Bildschirmgröße (pro Fahrer eine horizontale Hälfte) konnte die Hintergrundgrafik nicht allzu detailreich rübergebracht werden. Auch die Hintergrundgrafik ruckelt merkwürdigerweise ziemlich stark, was man ja ansonsten von den PC-Engine-Games nicht gewohnt ist. Da wurde bei NAMCO wohl 'n bissl geschlampt. Schade, denn aus diesem hervorragenden Automatenspiel hätt' man 'ne ganze Menge machen können. Besonders im Ein-Spieler-Mode, denn selbst hier ist der Screen zweigeteilt!? Am interessantesten ist wohl die eingebaute Quest, die der Tennisquest recht ähnlich sieht. Leider sind meine Japanischkentnisse noch nicht weit genug fortgeschritten, so daß ich hier absolut null gerafft habe. Falls sich einer von Euch mit dem Final-Lap-Quest auskennt, so soll er sich bitte bei mir melden! So, viel Spaß noch – aber lieber ohne FINAL LAP, denn mehr als ein schlechtes Durchsschnittsgame ist es auf keinen Fall!

Torsten Oppermann

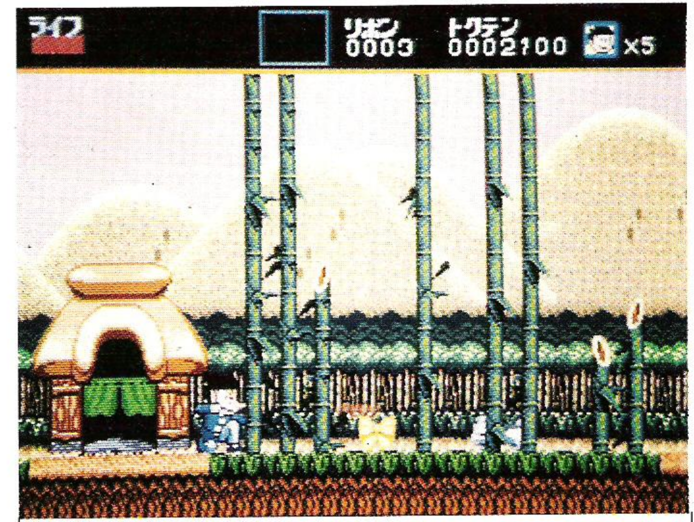
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

WAS IST DAS?

Programm: Otsumatsukun, oder was weiß ich, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 28

Aus dem Land der Comicfiguren mit den großen Augen und den kleinen Gehirnen kommt auch dieses Modul fürs Sega Mega Drive. Sein Name ist **OTSUMATSUKUN** (oder so ähnlich), und hergestellt worden ist es von **SEGA** unter irgendeiner Lizenz, welche garantiert auf der Verpackung vermerkt ist. Aber auch hier wieder machten uns unsere mangelnden Japanischkenntnisse einen Strich durch die Rechnung.

Bei OTSUMATSUKUN handelt es sich um die recht gewöhnliche Umsetzung eines Comics – ein *Jump-and-Run*-Game. Bewaffnet nur mit seiner Schleuder, mehreren blöden Gesichtsausdrücken, dem Sprungvermögen und der Möglichkeit, Extrawaffen einzusetzen, zieht der Held (ich nenn' ihn mal Klaus) ins Feld. Klaus, dargestellt in blau, treibt seltsame Dinge. Er schießt mit seiner Schleuder (mit unbegrenzter Munition) auf kleine, sich zeitweise überschlagende Kinder, mutierte Schmetterlinge, die mit Knochen werfen, seltsame graue Männlein, riesige Krabben, kleine Hundchen, fliegende Katzen und lauter seltsame Dinge, die sich durch die Gegend bewegen. Zuallererst versteht man überhaupt nicht, worum es wohl gehen könnte. Hier und da findet man ein Haus, aber das ist dann meist nur der Durchgang zu einer anderen Ebene, in der man wieder nichts abrafft. Mit der Zeit kommt allerdings der Durchblick, und man schafft z.B. auch einen Teil der ersten Welt, trifft hier und dort auf Endgegner und kauft sich in immer wieder auftretenden Shops von seinen eingesammtelten Haarschleifen (erscheinen, wenn man gerade mal wieder etwas mit der Flitsche gekillt hat) Extrawaffen. So spielt man sich durch die Gegend, und das Spiel wird immer schwieriger, wie das halt so ist.



Klaus ist unterwegs – auf dem Mega Drive

Von Zeit zu Zeit verbessern sich auch die Eigenschaften des Helden, was selbstverständlich vonnöten ist, da auch die Gegner immer härter werden. Die Grafik ist gut, der Sound ist sogar noch besser. Technische Mängel waren am Game nicht festzustellen. OTSUMATSUKUN ist ein durchschnittlich gutes Spiel mit ein paar lustigen Grafiken. Wer das mag, der kann es sich besorgen. 140 Märker kann man allerdings besser anlegen.

uli

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8-9
Preis/Leistung	5

RALLY CROSS

Challenge

A FUN TO PLAY SIMULATION

Ein schnelles und rasantes Auto sucht einen kaltblütigen Fahrer, der das Abenteuer liebt. Er soll sich der Herausforderung stellen, die von hochtalentierten und erfahrenen Renn-Assen verlangt wird, und das auf 6 verschiedenen, tückischen Rallye-Routen. Wer sich während der Rallye als Fahrer bewährt, darf aus seinem Wagen eine Superschleuder machen. Maximal 4 Fahrer können mitspielen.

AMIGA · ST

AMIGA · ST

CBM 64

AMIGA · ST

SPECTRUM

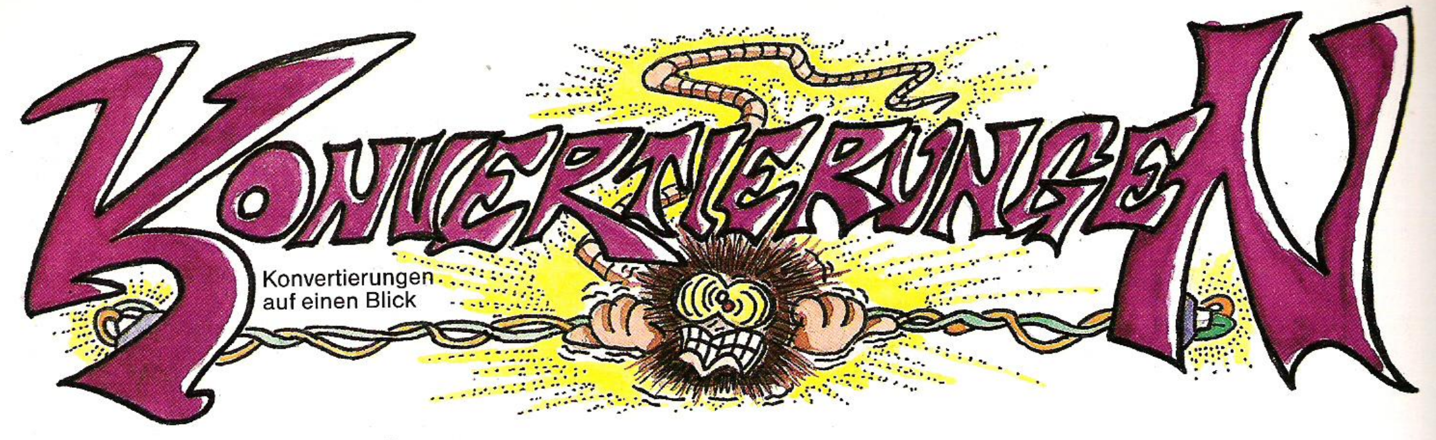
Erhältlich für:
- AMIGA
- ATARI ST
- IBM (XT-AT)
- CBM 64/128
- SCHNEIDER



ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT.

Vertrieb: BRD Rushware GmbH.

Mitvertrieb: Micro-Handler GmbH. Österreich: Karasoft und Darius. Schweiz: Thali AG.

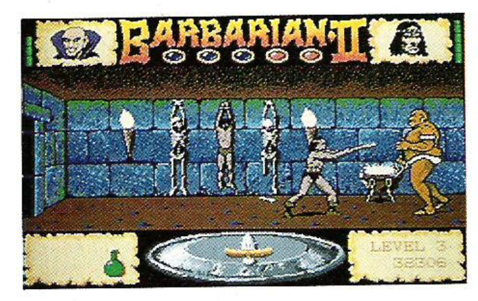


Hallo Leute!

Den Superlativen sind in der ASM keine Grenzen gesetzt! Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe ganze elf Seiten den Konvertierungen widmeten, kann ich's Euch diesmal gar auf 13 (in Worten: dreizehn) Seiten besorgen! Exakt 50 Konvertierungen warten darauf, von Euch durchgeackert zu werden, eine Menge, mit der manch andere Zeitschrift ein ganzes Heft füllt! Bedient werden: Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, PC, PC-Engine und das Sega Master System. Noch Fragen?

Michael Suck





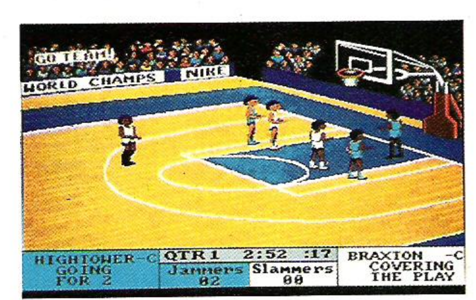
Programm: Barbarian II – The Dungeons of Drax, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Palace Software, London, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Mister Hackebeil schlägt wieder zu! Nach schier endlosem Warten dürfen wir uns nun endlich auf dem **Amiga** an der Metzelorgie namens **BARBARIAN II** erfreuen. **PALACE** hat es allerdings immer noch nicht geschafft, dem schlagkräftigen Barbaren eine annehmbare Steuerung zu verpassen. Zwar darf in vier Levels fleißig getreten und geköpft werden, um den bösen Drax aus seiner Höhle zu locken, doch die umständliche, langsame Animation und die besagte Steuerung lassen wenig Spielspaß aufkommen. Die Sprites sind recht groß und die Backgrounds hübsch, doch das haben wir alles schon mal auf dem ST gesehen. Als einzige Neuerung (neben der etwas deutlicheren Sprachausgabe) wird vor dem Diskettenwechsel ein Totenkopf eingeschwenkt, doch ein Gag allein macht noch kein Superspiel. Irgendwie ist die Luft raus bei diesem Game, denn die Zeiten der großen Hick-Hack-Spiele sind meines Erachtens sowieso vorbei. Ist der Gegner eines Screens besiegt, läuft man halt ins nächste Bild und metzelt den nächsten Gegner nieder. Abwechslung gibt's nur beim Aussehen des Gegners, alles andere gehört zu der Endlosserie „Schon mal gesehen". Der erste Teil dieses Spieles bot eine nette Zwei-Spieler-Option und wurde übrigens indiziert, obwohl doch der Nachfolger kaum weniger brutal ist. Vielleicht liegt's ja daran, daß BARBARIAN II nicht der rechte Erfolg vergönnt war und die BPS deshalb noch nix unternommen hat?

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7





Programm: Fast Break, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Um es vorweg zu nehmen: Wer sich auf seinem **AMIGA** „sportlich" betätigen will, der hat dazu soviel Möglichkeiten, daß er auf **ACCOLADE's** Basketball-Programm **FAST BREAK** ruhigen Gewissens verzichten kann.

Allzu verwöhnt sind die Amiga-User durch wirklich gute Sport-Software, als daß sie sich die nun erschienene Umsetzung antun sollten.

Als wir vor einigen Monaten das Original-Produkt für den IBM PC besprachen, hatten wir natürlich schon ein wenig auf die zu erwartende Konvertierung geschielt. Denn: Was auf dem PC rüberkam, war gar nicht mal schlecht, machte Appetit auf Amiga- und ST-Fassungen. Nun haben wir sie da, und nun haben wir auch den Salat. Die Animation der Spieler nämlich ist alles andere al flüssig, das Spielgeschehen insgesamt viel zu langsam; alles in allem also besteht kein Grund zur (Spiel-)Freude. Schade umso mehr, als zahlreiche taktische und strategische Möglichkeiten gegeben sind. So kann man verschiedene Spieler unter Berücksichtigung ihrer individuellen Stärken aufstellen und einiges mehr. Doch die Gewichtung bei diesem Programm ist eindeutig:

Die Spielszenen wurden in den Vordergrund gerückt, das Management der Mannschaft ist eher als Beiwerk anzusehen.

So werden Basketball-Fans sich wohl noch weiter gedulden müssen, wenn sie auf der Suche nach einer wirklich guten Korbball-Simulation sind. Von einem überhasteten und zudem tiefen Griff in die Tasche würde ich daher abraten. Und wer weiß? Vielleicht wird uns ja mit *Magic Johnson's Fast Break Basketball,* das demnächst von *Virgin/Mastertronic* erscheinen soll, bessere Kosten geboten.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Animation	7
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6



Programm: Sidearms, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: 02301/4134.

CAPCOM hat sich dazu hinreißen lassen, eine Umsetzung ihres Arcade-Smashhits **SIDEARMS** für die **PC-ENGINE** rauszubringen. Die Achtbit-Fassungen dieses Games waren ja unter aller Würde, da ruckelte und zuckelte es nur so auf dem Screen, während die ST- und Amiga-Versionen gerade noch zu dulden waren. Bei diesem Game muß man sich, wie bei vielen Ballerspielen, durch diverse horiziontal und auch vertikal scrollende Level fighten. Am Ende eines jeden Levels erwartet den Spieler dann ein Endgegner. Diese Bösewichte haben's bei SIDEARMS aber ganz schön in sich. Doch zum Glück hat sich CAPCOM einiges einfallen lassen und bietet dem Spieler 'ne ganze Reihe von Extrawaffen. Da dürfen natürlich Dauerlaser genausowenig fehlen wie Speedups oder Schutzschilde. Am witzigsten und bestimmt einmalig ist die Kuh. Ja richtig gelesen: Eine Kuh! Nach Aufnahme dieses Bonusobjektes erhält man 10.000 Points.

Technisch ist die PC-Engine-Version mit Sicherheit am ausgereiftesten. Hier wird nämlich im Gegensatz zu den anderen Fassungen flüssig gescrollt, und die Sprites bewegen sich auch nicht so ruckartig. Auch die Grafik wurde um einiges verbessert, so daß ich zwischen der PC-Engine- und der Automatenfassung kaum Unterschiede feststellen konnte. Soundmäßig klingt das Ganze wie gewohnt, technisch ganz gut, doch die Melodie ist ziemlig eintönig. Für mich war und ist SIDEARMS nie mehr als ein Durchschnitts-Shoot-em-Up mit Einschlafeffekt gewesen.

Torsten Oppermann



Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Rick Dangerous, **System:** Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 65 DM (16 Bit), ca. 45 DM (8 Bit), **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** Microprose.

So, nach der furchtbar langweiligen C-64-Version von **RICK DANGEROUS** hat sich **FIREBIRD** wahrscheinlich bemüht, die Indy-Kopie wenigstens auf dem **AMIGA** und dem **ATARI ST** in ein besseres Licht zu stellen. Gleichzeitig mit den 16 Bit-Fassungen erschien auch die **CPC**-Version. Irgendwie war es schon vorauszusehen: ST und Amiga spielten in den Punkten Grafik und Sound ihre Vorteile noch einmal aus. Der CPC bietet eine Trauervorstellung, die ihr Geld nicht wert ist.

Zurück zum Abenteurer und Höhlengrufti Rick. Er muß sich immer noch durch jede Menge Höhlen kämpfen, ohne dabei einzuschlafen. Unterwegs muß er viele schöne und wertvolle Gegenstände einsammeln, um fleißig Punkte zu sammeln. Daran wollen ihn natürlich die in den Höhlen lebenden Eingeborenen hindern. Jeglicher Kontakt mit ihnen erweist sich als tödlich. Doch Rick ist mit einer Wumme ausgerüstet, die ihn sechsmal gegen die Eingeborenen schützt. Ansonsten kann er sie nur durch einen Hieb mit seinem Stock für kurze Zeit kampfunfähig machen. Kommt Rick irgendwann einmal nicht mehr weiter, kann er sich seinen Weg freisprengen. Dazu hat er sechs Ladungen Dynamit dabei.

Trotzdem macht sich Abwechslung während des Spieles rar. Wie schon beim C-64 sind die Höhlen immer noch so plump und simpel gestaltet, daß sie meistens nur *einen* Eingang und *einen* Ausgang besitzen. So wird das Spiel schnell langweilig. Zwar tragen Sound und die gute Grafik bei den 16 Bit-Versionen zur Motivation bei (kann sogar auf S/W umgeschaltet werden), aber das hält nicht lange an. Beim CPC „fehlen" Sound und Grafik gänzlich.

Peter Braun



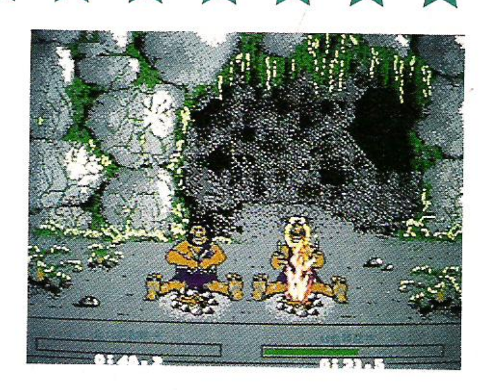
Foto: ST-Version

	ST/Amiga/CPC
Grafik	**8/8/3**
Sound	**8/8/2**
Spielablauf	**4/4/3**
Motivation	**5/5/2**
Preis/Leistung	**5/5/2**

Programm: Caveman Ugh-lympics, **System:** PC (mind. DOS 2.11; Hercules-, CGA- und VGA-Karten; Joystick empfehlenswert), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** E.A.

Vor ziemlich genau einem Jahr konnten wir uns köstlich bei einem Steinzeitabenteuer ganz besonderer Art amüsieren – die „Ugh-lympischen Spiele" der Höhlenmänner. Schon damals, als wir die 64er-Version „durchgespielt" hatten, fragten wir uns, wann es **CAVEMAN UGH-LYMPICS** auch für 16bit geben wird. **ELECTRONIC ARTS** hat nun den Anfang gemacht und das Game für den **PC** herausgebracht.
Zum Erstaunen alljener ungläubiger Thomase ist diese Version ebenfalls grafisch ausgezeichnet, animatorisch äußerst gut und sehr, sehr spritzig. Die einzelnen Disziplinen (bis zu sechs Spieler können bei diesen Olympischen Spielen der „Prä-Antike" teilnehmen) sind: „Hausfrauen-Weitwurf"; „Säbelzahntiger-Rennen"; „Dino-Reiten"; „Dino-Hochsprung"; „Keulenkampf" und „Feuermachen". Jede einzelne dieser Aufgaben sind hervorragend auf den PC rübergebracht worden. Hätte man einen Stick (wohl dem, der einen solchen angestöpselt hat!), so gäbe es **faktisch keinen Unterschied** zur Spielfreude auf dem 64er. Somit komme ich also zum einzigen Negativum bei CAVEMAN-PC: Man muß sich zu mehreren an die Tastatur begeben, was schlicht und einfach Quatsch ist. Aber: Was soll man machen? So turnt Spieler eins auf der Zehnertastatur plus Enter-Key und Spieler zwei versucht sein Glück mit „Q",„A",„Y",„X", „D",„E",„W" und der Leertaste. Wie bei fast allen PC-Games kann man hier nur konstatieren: Obwohl das Spiel grafisch und animationsmäßig in Ordnung ist, hapert's mit der „Steuerung" Man muß halt vorsorglich 'ne Extra-Tastatur bereitlegen (bei mir hat's die „END"-Taste zerrissen). Kurzum: CAVEMAN UGH-LYMPICS ist ein Klasse-Game, das man mit dem Stick „bearbeiten" sollte!

Manfred Kleimann



Grafik/Animation	**11**
Sound	**2**
„Realitätsnähe"	**(lustig)**
Spaß/Spannung	**Stick: 11**
Tasten:	**7**
Preis/Leistung	**9**

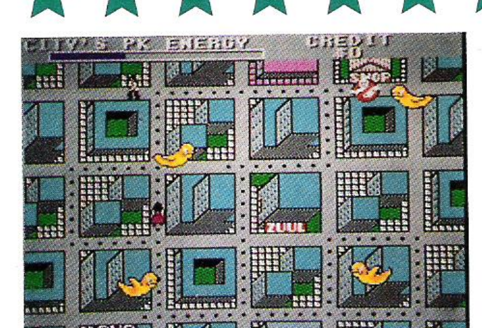


Programm: Waterloo, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** [18].

Auf dem Monitor tobt die Schlacht vom Sonntag. Nicht vom letzten Sonntag, sondern ein paar Jahre früher, besser gesagt: am 18. Juni 1815. Da bekämpften sich Napoleon und Wellington mit ihren Armeen bei **WATERLOO**. Nun können sich die **AMIGA**- und **ST**-Besitzer ebenfalls in das Geschehen der Schlacht zurückversetzen. Die Strategen von **PSS** machen's möglich. Die Leute vom englischen Softwarehersteller scheinen ihr Handwerk wirklich gut zu verstehen. Auf beiden 16 Bit-Rechnern machte WATERLOO einen sehr guten Eindruck.
Wie schon anzunehmen ist, spielt man hier die historische Schlacht des 19. Jahrhunderts nach. Wahlweise übernimmt man die Rolle von Napoleon oder Wellington, die beide natürlich versuchen müssen, die Schlacht zu gewinnen. Um den Spieler ein bißchen mit der Atmosphäre von einem heldenhaften und geschichtsträchtigen Krieg zu umhüllen, wird das Schlachtfeld mit seinen riesigen Ausmaßen perspektivisch eingeblendet. Dort findet man dann die Lager sowie die Truppen, die verschoben bzw. eingesetzt werden wollen. Verschiedene Grafiksequenzen zeigen die eigenen Züge und die des Gegners an, wobei man auch gleich über den Erfolg oder Mißerfolg der Aktionen unterrichtet wird. Mit einem „militärischen Parser" erteilt man die Order an die Truppen, die vom Computer als Gegner meist schnell beantwortet werden. Man kann aber auch gegen einen zweiten Mitspieler spielen, was das Spiel noch interessanter macht.
Dank des umfangreichen deutschen (!) Manuals kommt man relativ schnell „rein" ins Programm. Eine beigelegte Karte des Kampfgebietes dient noch einmal der besseren Übersicht. Insgesamt kommen geschichtsinteressierte Strategie-Fans mit WATERLOO voll auf ihre Kosten.

Peter Braun

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

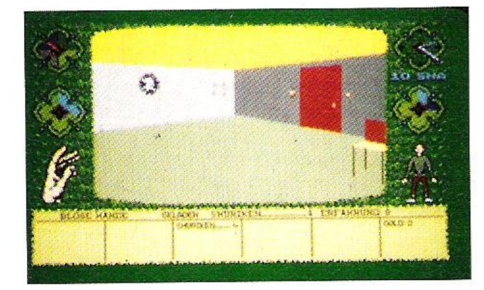


Programm: Ghostbusters, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd. **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

Die flinken Programmierer von **SEGA** haben sich ja wirklich viel Zeit gelassen, bis sie endlich **GHOSTBUSTERS** für das beliebte Konsolensystem umgesetzt haben. Doch was ist aus dem einst so lustigen und unterhaltsamen Spielchen geworden? Ein Programm mit vielen Eigenarten, die ich als GHOSTBUSTERS-Fan gar nicht so lustig finde. Neben der seltsamen Programmierung hat sich auch das Gameplay ein wenig zum Negativen hin verändert.
Zumindest geht es immer noch darum, die Stadt von der Geisterplage zu befreien. Um dieser Aufgabe nachzukommen, müssen die Geisterjäger erst einmal ihre Ausrüstung zusammenkaufen. Diese ist hier gegenüber den HC-Versionen erheblich gewachsen. Nach dem Großeinkauf darf man gleich die Geister jagen, die anfangs noch vereinzelt in der Stadt auftauchen. Aber was ist das? Plötzlich hat man es mit mehreren Geistern vor einem Haus zu tun! Da bleibt ein Mißerfolg nicht lange aus, weil man alle Geister mit einem Male fangen muß. Schafft man es nicht, wird man zwar vollgeschleimt, aber eine entsprechende Sprachausgabe (sogar der Speccy hatte eine) fehlt hier völlig! Der Sound wurde sogar noch weiter vermiest. Die GHOSTBUSTERS-Melodie läuft zwar während des gesamten Spieles mit, doch sie ist total schief und klingt so, als pfeift der Monitor auf dem letzten Loch.
Das ist wirklich schade, denn hier hätte man mehr herausholen können. Gute Grafik alleine macht noch kein vollwertiges Spiel aus. Gerade der Sound hätte besser werden müssen, mal vom Gameplay abgesehen, das hier total verheizt wurde. Man hätte sich besser an den Originalen von Commodore und Spectrum orientieren sollen.

Peter Braun

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5



Programm: Sleeping Gods Lie, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** [18].

EMPIRE hat sich wieder einmal kräftig ins Zeug gelegt, denn schon kurz nach der ursprünglichen Atari ST-Fassung von **SLEEPING GODS LIE** kann man das Erscheinen der **AMIGA**-Umsetzung vermelden. Den eingefleischten Actionadventurefreak wird's gewiß freuen, schließlich bietet sich ihm gerade im grafischen Bereich einiges. Im direkten Vergleich hat meines Erachtens keiner der beiden Computer die Nase vorn. Zwar erweist sich die Objektdarstellung auf dem Amiga „schlechter", wogegen aber die Landschaftsgrafik einen Touch besser abschnitt.

Alles in allem dürfte man aber auf keine größeren Unterschiede innerhalb der hervorragenden 3-D-Grafik stoßen. Ein relativ sauberes Scrolling verfeinert zusätzlich noch die durchdachte perspektivische Darstellung. Lediglich bei dem „von Effekten nur so gespickten" Vorspann weiß der Amiga seine ganze Klasse auszuspielen, was sich besonders in der etwas träumerischen Titelmelodie (durchaus passend!) äußert. In Bezug auf den Spielablauf wie auch auf die Steuerung gleichen beide Fassungen wie ein Ei dem anderen.

Freunde dieses Genres ist zur Amiga-Fassung auf jeden Fall anzuraten, wenn sich auch einige Leerläufe während des Spieles ergeben können. Aber dieses „Phämomen" konnte man bekanntermaßen schon auf dem Atari ST bestaunen. In puncto Vielfalt und Spielwitz kränkelt es nämlich, wie man nach einigen Stunden entnervt feststellen wird. Etwas salopp ausgedrückt: Es fehlt ein wenig die Abwechslung. Dies äußert sich vor allem darin, daß die Anzahl der vom Computer gesteuerten Charaktere doch stark begrenzt ist. Zwar trifft man von Zeit zu Zeit auf „räuberisches Gesindel", die eigentlichen „Hauptdarsteller" treten dagegen nur begrenzt in Erscheinung.

Trotz alledem braucht der Adventure-Freund keine Angst vor diesem Spiel zu haben, denn SLEEPING GODS LIE bietet einiges: knifflige Rätsel, eine exzellente Grafik und tagelangen Abenteuerspaß (Leerläufe inbegriffen). Durchaus Lohnenswert!

Torsten Blum

Grafik	9
Story	8
Vokabular	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

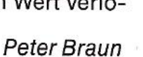




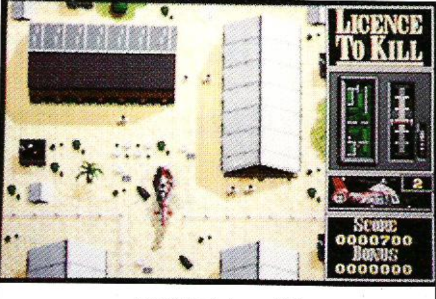
Programm: Lizenz zum Töten, **System:** Atari ST (getestet), C-64 (getestet), **Preis:** Ca. 65 DM (ST), ca. 50 DM (C-64 Disk), **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** [23].

James Bond ist nicht aufzuhalten. Nachdem er schon auf dem Amiga Jagd auf Bösewichte aller Klassen gemacht hat, wurde er nun von **DOMARK** mit einer **LIZENZ ZUM TÖTEN** ausgestattet und zum Einsatz auf dem **ST** und **C-64** geschickt. Bond, der den Gangster Sanchez in sechs Level jagen und zur Strecke bringen muß, verrichtet seine Arbeit auf dem ST genauso wie auf dem Amiga. Bis auf eine veränderte Titelgrafik und den Anfangssound ist alles beim alten geblieben. Vom bloßen Spiel her könnte man kaum unterscheiden, auf welchem 16-Bitter man gerade spielt. Der Spielablauf ist daher immer noch so schwierig, daß man als Bond-Akteur seine Probleme hat, die Level zu bestehen. Zumindest kostet es schon einige Anstrengung, bloß durchs zweite Level zu laufen. Dafür kann man aber nichts gegen die Programmierung sagen. Grafik und Animation stellen zufrieden, der Sound ist nicht ganz so überragend. Man bekommt aber genug fürs Geld.

Beim C-64 sieht's etwas anders aus. Die Grafik ist nicht ganz so dolle, der Sound leider auch nicht. Na ja, die üblichen Abstriche eben. Auch das Gameplay hat sich ein wenig verändert. Das erste Level zieht sich ein wenig länger hin, und das zweite Level ist noch schwieriger zu durchspielen, um nicht zu sagen „unmöglich". Das liegt zum Teil an der Steuerung, die gegenüber den 16-Bit-Versionen noch komplizierter gemacht wurde. Da verliert man nicht nur dauernd seine Leben, sondern irgendwann auch die Motivation. Ist LIZENZ ZUM TÖTEN auf den 16-Bit-Rechnern in Ordnung, so hat es doch auf dem 64er deutlich an Wert verloren.



Peter Braun

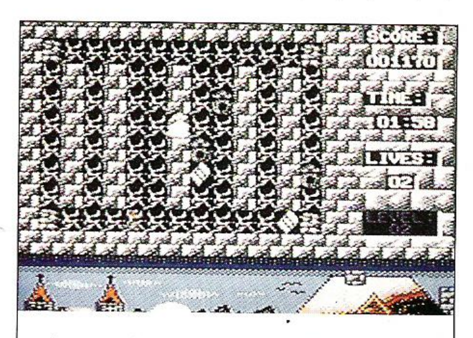


007 auf dem ST

	ST/C-64
Grafik	9/7
Sound	6/5
Spielablauf	9/6
Motivation	8/6
Preis/Leistung	9/6

Programm: Leonardo, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum.

Das Leben ist hart, und das bekommt nun auch die Bochumer Company **STARBYTE SOFTWARE** zu spüren. Denn bei ihrer **LEONARDO**-Umsetzung auf den **C-64** kann ich einfach nicht umhin, mit einem dreifach donnernden „Pfui, Teufel!" das Prädikat **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS** zu verleihen.
Was ist geschehen, warum diese Empörung? Nun, bevor ich Euch diese Frage beantworte, will ich Euch mal kurz den Spielablauf erklären. Das Programm ist angelehnt an den Spielhallen-Klassiker *Pengo*. Ziel des Spielers ist es, Level für Level drei Gegenstände in eine Reihe neben- oder untereinander anzuordnen. Dabei muß man Gegnern ausweichen und Hindernisse aus dem Weg räumen. Alle verschiebbaren Gegenstände kommen jedoch erst dann zum Stehen, wenn sie auf ein Hindernis treffen. Gelingt es, die drei Objekte bei Einhaltung des Zeitlimits in eine Reihe zu bringen, so geht es weiter im nächsten Level bei gestiegenem Schwierigkeitsgrad.
Das Spielgeschehen setzt eine exakte Steuerung voraus, will man zum Erfolg kommen. Damit kommen wir zu „Störenfried Nummer eins„: Die Joystickkontrolle läßt dem Spieler die Haare zu Berge stehen; sie ist ungenau und hakt an allen Ecken und Enden. Punkt Nummer zwei: Die Grafik. Ich bin nicht der Meinung, daß ein Spiel, bei dem strategische Elemente eindeutig im Vordergrund stehen, über eine Spitzen-Grafik verfügen muß. Beim C-64-LEONARDO jedoch ist die grafische Darstellung jedoch so mies geraten, daß man Geister von Diamanten, Polizisten von Geldnoten, mit anderen Worten: Gut von Böse kaum noch unterscheiden kann. Was das für den Spielablauf bedeutet, könnt Ihr Euch denken: Wirrwarr, Chaos und ganz schnell Resignation. *Bernd Zimmermann*



Leonardo: unser Konvertierungsflop

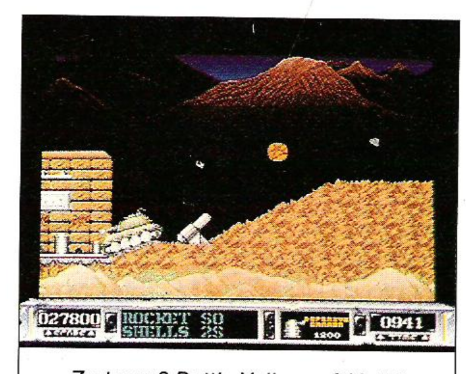
Grafik	1
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	1



Programm: Battle Valley, **System:** Amiga, ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Was einst unter dem *Rack 'it Label* für ganze 10 Deutsche Mark angeboten wurde (für 8bit), wird nun zum Fullpreis für **Amiga** und **ST** auf den Markt gebracht. Nicht nur ich, sondern auch die Kollegen aus dem Ausland schütteln nun den Kopf, verstehen **HEWSON's** Intension nicht so ganz. Und: Die Qualität der mir vorliegenden Fassungen (besonders Amiga) ist wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. **BATTLE VALLEY**, einst ein Budget-Hit – z.B. für den 64er – hat nun eine Umsetzung erfahren, die zwar farbenprächtig, aber insgesamt keine Meisterleistung darstellt. Die Idee des Games ist recht einfach: Zwischen Ost und West gibt's keine Missile-Bedrohung mehr; lediglich zwei davon wurden von Terroristen geklaut, und die „Vereinten Forces" müssen nun mit Panzer und/oder Helikopter dafür Sorge tragen, daß die Gang und die Missiles zerstreut bzw. zerstört werden. Man startet vom Hauptquartier aus, um alle Bodenziele des Feindes dem Erdboden gleichzumachen. Bei bereits brüchigen Brücken empfielt es sich, statt des Panzers den Hubschrauber einzusetzen. Etwas kompliziert ist die Steuerung, die per Stick erfolgt und über die Tasten „F1" (Speed), „F4" (Abbremsen) sowie der Leertaste (Gefährt oder Geflieg wenden). Insgesamt gesehen, ein nettes Spielchen, das aber – wie erwähnt – ein paar Mark zu teuer angeboten wird. Zwei Anmerkungen zur HEWSON-Budget-Konvertierungsgeschichte: Man darf gespannt sein, wie die Verbraucher die „Endpreise" aufnehmen und hoffen, daß HEWSON in bälde ein Einsehen hat, auf die User hört, die da vielleicht meinen könnten: „Niemand nimmt einen guten Rat, aber jeder nimmt Geld an. Darum ist Geld besser als guter Rat!"

Manfred Kleimann



Zu teuer? Battle Valley auf 16-Bit

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	**siehe oben!**





Programm: Slayer, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Unter der Headline „Lust auf Laserhagel" und dem abschließenden Kommentar „Ohne Zweifel – ein gefundenes Fressen für Space-Baller-Freunde mit schmalem Geldbeutel!" berichteten wir in ASM 1/89 über die 64er-Version des guten **HEWSON**-Produktes **SLAYER.** Nun liegen die 16bit-Fassungen vor, die **nicht** zum Taschengeldpreis über die Theke gehen. Etwa 60 Mark ist für ein „stinknormales" Ballerspiel wie SLAYER zwar nicht allzuviel Kohle, aber wer das „Original" bereits auf dem 64er hat, muß nicht unbedingt wegen der drei Bonus-Level (hört sich wie 'ne Zugabe à la CD an) dieses Game kaufen. Ich habe mir die **ST**- und die **Amiga**-Fassung reingezogen.
Bei SLAYER handelt es sich um ein Shoot-em-Up, das aus mehreren Elementen dieses Genres zusammengesetzt ist: Der einschlägige „Manta" steht hier im Mittelpunkt des Geschehens, dessen „Spielplatz" sehr an den von *R-Type* oder *Salamander* erinnert. Das Ziel des Ganzen: Irgendwen oder irgendetwas abschießen, ohne vorher getroffen zu werden oder mit Objekten oder Geländeteilen der genauen Kollisionsabfrage zum Opfer zu fallen. Die jeweiligen Wächter des nächsten Levels dürfen auch hier nicht fehlen: Diese werden unter Zuhilfenahme von Zusatzwaffen (lila Teilchen aufsammeln!) weggeputzt.
Unterm Strich bleibt anzumerken, daß sich HEWSON keinen Gefallen tat, die ehemaligen **RACK 'IT**-Sachen hewsonmäßig teuer für ST und Amiga rauszubringen. Die Grafiken sind zwar – naturgemäß – besser; was aber den Spielablauf und das „übrige Geschehen" anbelangt, ist keine wesentliche Verbesserung festzustellen. Zurück in die Werkstatt – und als Budget-Game wieder unter die Leute! *Manfred Kleimann*

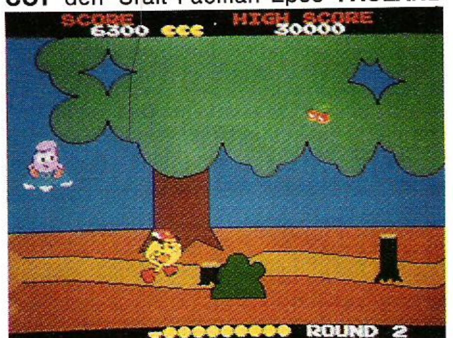
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Pacland, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** 7.

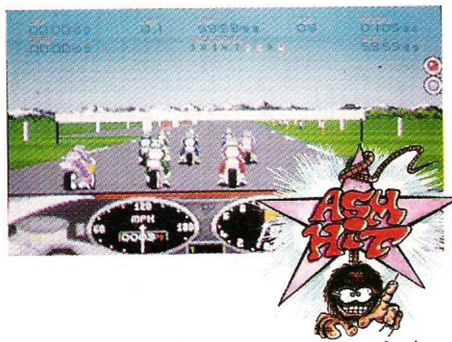
Was lange wird, wird endlich – schlecht. Ganze fünf Jahre hat es gedauert, bis **NAMCO** unter seinem Modul-Label **NAMCOT** den Uralt-Pacman-Epos **PACLAND** endlich für die **PC-Engine** umgesetzt hat. Schon die Heimcomputerfassungen dieses Veteranen der Jump-and-run-Szene bestachen durch ihren lustlosen Spielablauf über sechs langeilige, einfallslose Level. Pacman darf in diesem Abenteuer mal keine Punkte fressen, sondern muß mit Stummelbeinchen durch die Levels laufen und dabei den Geistern ausweichen oder sie mit Hilfe der Powerpille zerstören. Die Abwechslung geht gegen Null, die Motivation geht gegen Null – nur der Preis geht ein bissel höher.
Dabei ist PACLAND auf der PC-Engine endlich mal ein Spiel, das so aussieht, wie man es von diesem kleinen Kasten mit seinen unscheinbaren Modulkärtchen erwarten würde: Achtfarbige, klobige Grafiken ohne das geringste Detail, ein lahmer, nerviger Piepssound und eine mäßige Animation. Und was das Schlimmste daran ist: Es ist tatsächlich eine 1:1 Umsetzung des Spielautomaten. Tja, der Standard bei den Computerspielen hat sich jedoch erheblich weiterentwickelt, so daß ich es unsinnig finde, Spiele dieser Art heute noch auf den Markt zu werfen. Besondere Magenschmerzen wird jedem Käufer der Preis bereiten, wenn er PACLAND das erste Mal eingeschoben hat. Für über 100 Mark bekommt man da doch schon erheblich Besseres, gerade auf der PC-Engine, für die schon so tolle Umsetzungen wie *Galaga '88* erschienen sind. Wenn das mit den Oldies aber so weiter geht, müssen wir uns demnächst vielleicht noch auf Games wie *Asteroids* einstellen. Wollen wir hoffen, daß uns die Hersteller damit verschonen...

Michael Suck



Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	3





Programm: RVF Honda, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Microstyle, England, **Muster von:** Microprose, England.

Den Helm auf, drauf auf den Bock, den Gashahn aufdrehen – und dann wird's abgefahren. Eine Motorrad-Simulation, fast wie das richtige Leben, was uns **MICROSTYLE** da beschert. Außer einer gehörigen Portion Schleichwerbung besitzt **RVF HONDA** einen enormen Spielwitz und reichlich Details, die das Game ohne Zweifel an die Spitze der Rennsimulationen katapultieren.

So gibt es umfangreiche Informationen zu jedem Fahrer des großen Motorradcircuit, alle originalgetreuen Rennstrecken der Welt, eine abspeichernde Weltrangliste samt Punkteverwaltung, usw. usw. Klaro, daß alle technischen Punkte in Bezug auf das Motorrad ebenfalls erstklassig gelöst wurden: Die Steuerung der Kiste mit ihren sechs Gängen ist äußerst feinfühlig, zudem reagiert das Motorrad ziemlich empfindlich auf Stürze, denn dann können schon mal ein paar wichtige Teile kaputt gehen. Herrlich auch die Szene nach dem Sturz, wenn der Fahrer die RVF erstmal probelaufen läßt und sich dann wieder auf den Sattel schwingt. Echt sehenswert!

All diese Features gab's „damals" auf dem ST in einer programmtechnisch perfekten Ausführung. Und siehe da: Der **Amiga** besitzt identische Grafiken, die gleiche Technik und ebenfalls die gelungenene Zoomroutine, die für den richtigen Geschwindigkeitsrausch sorgt. Sogar der Sound ist fast identisch zum ST, wenn auch die Samples verständlicherweise etwas sauberer klingen. Ein Hitstern scheint mir da unumgänglich!

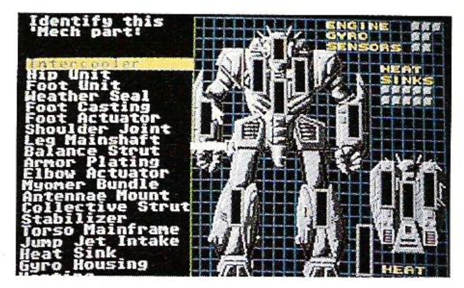
Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9



Programm: Battletech, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Muster von:** Activision, Reading, England

BATTLETECH von **INFOCOM** ist nun auch für **Atari's ST** erhältlich. Glücklicherweise hat man bei der Umsetzung für den 16-Bitter nicht so sehr geschlampt wie bei der 8-Bit-Fassung, die man mit dem Aufdruck 'C-64' verkauft hat. Zugute kommen dem User bei der ST-Fassung die relativ kurzen Ladezeiten sowie das Fehlen der mißratenen Titelmusik. Die Grafik ist für den Rechner durchaus angemessen, so daß man hier keine böse Überraschung erlebt, wenn man das erste Mal bootet. Die Story und das Gameplay sind mit den anderen Fassungen natürlich identisch, so daß man hier keine Abstriche machen muß. Man marschiert als Jason Youngblood zuerst durch verschiedene Trainingsabschnitte zur 'Mech-Bedienung und später durch die ganze wilde Prärie. Natürlich geht auch diese Geschichte nicht ohne ihre Komplikationen ab, muß man sich doch desöfteren Duelleen mit anderen 'Mechs stellen. Nun kommt es darauf an, wie gut der eigene 'Mech mit funktionierenden Waffen etc. bestückt ist. Glücklicherweise kann der Held, einmal entsprechend ausgebildet, auch Roboterschrott verwerten und seine Kampfmaschine so einigermaßen in Schuß halten. Unterwegs trifft man natürlich noch auf mehrere andere Charaktere, die für das Spiel von großer Bedeutung sind, da man es ohne sie nicht lösen kann. An die PC-Fassung (mit guter Grafikkarte) kommt die ST-Fassung vom Spielfluß her allerdings nicht heran, da man hier das Scrolling etwas vernachlässigt zu haben scheint – auf dem PC war's besser! Trotzdem kann man allerdings sagen, daß die ST-User (Farbe vorausgesetzt) mit dem Proramm gut bedient sind. Eine durchaus



lohnende Anschaffung für alle ST-Rollenspielfans mit leichter Technikfaszination oder so. *uli*

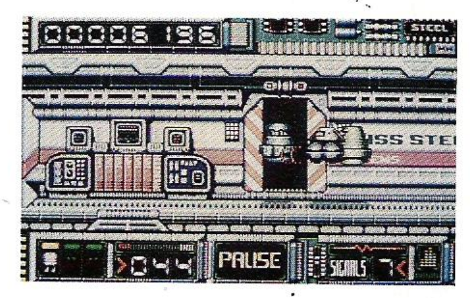
Grafik	**8-9**
Vokabular	**(menügesteuert)**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leisrung	**8**



Programm: Steel, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hewson.

Aus alt macht neu – und teuer. Neben *Slayer* und *Battle Valley* ist **STEEL** nunmehr schon das dritte Programm, das **HEWSON** in der Konvertierung für 16-Bit nicht nur grafisch kräftig aufgewertet hat. Dabei ist die Handlung des Spiels doch so altbekannt: In einem großen Labyrinth muß ein Roboter acht verschiedene Cartridges einsammeln und sie in die passenden Schlitze stecken. Maximal drei Stück kann er dabei auf einmal mit sich führen. Vor dem Einstekken der Cartridges in die Slots müssen jedoch noch acht Terminals ausgeschaltet werden, damit man als Spieler in das Subgame kommt, bei dem eine Wand beschossen werden muß, die ihrerseits zurückschießt.

Na ja, großartig ist dieses Spielkonzept keinesfalls, aber dafür gibt's auf dem **Amiga** jetzt erstklassig schattierte, fein abgestufte Sprites (die zudem noch gut animiert sind) und Grafiken, die wahrlich eine Augenweide sind. Leider werden die einzelnen Screens immer noch umgeblendet und nicht gescrollt, was den Spielfluß sicherlich erhöht hätte. Außerdem gibt's statt Ohrenschmaus nur Ohrenschmalz, denn sowohl die Titel- wie auch die Highscoremelodie sind doch arg simpel und poppig geraten; lange anhören kann man sie nicht.
Alles in allem frage ich mich, warum STEEL nun das Sechsfache von dem kosten soll, was noch vor einem halben Jahr für dieses Spiel zu löhnen war, denn schließlich und endlich taugt das Spielkonzept nach wie vor nicht für diesen Preis. Ich glaube kaum, daß die User diese Preisinflation logisch nachvollziehen können; der Hersteller auch? *Michael Suck*



Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

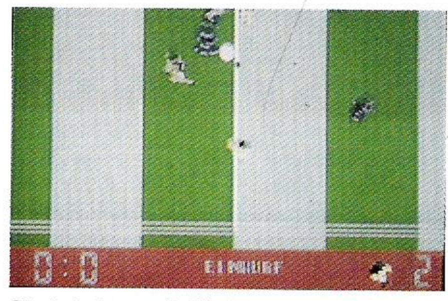


Programm: Kick Off, **System:** C-64, **Preis:** Disk. ca. 35 Mark, Kass. ca. 30 Mark, **Hersteller:** Anco Software, England, **Muster von:** [7] / [15].

Nachdem sich die Amiga-Version gegenüber der ST-Fassung noch einmal deutlich gesteigerte hatte, geht es nun auf dem **C-64** rapide bergab. War **ANCO's** Super-Fußballspiel **KICK OFF** auf Amiga und ST noch ein Soccer Game mit allen technischen Raffinessen, so wird es unter den Commodore-Usern wohl kaum Freunde finden können.

Das Dilemma beginnt damit, daß entgegen den ersten Versionen das Spielfeld nun nicht mehr senkrecht, sondern waagerecht dargestellt ist. Dies ist zwar verschmerzbar, der Grund für diese Änderung will mir aber doch nicht recht einleuchten. Wesentlich schlimmer ist aber die Tatsache, daß die grafischen Details derart schlecht geraten sind, daß die Unterscheidung der Spieler zu einer reinen Glückssache geworden ist. Mit der Steuerung wurde die schlechte Grafik aber noch übertroffen. Unpräzise und schwierig zu handhaben, macht sie dem Spieler das Leben nicht gerade leicht.

Klar, daß dies in erster Linie zu Lasten des Spielflusses und der Spielbarkeit insgesamt geht. Pässe exakt zu schlagen, ein Kombinationsspiel aufzuziehen, ist nun kaum noch möglich. Hinzu kommt, daß das Spieltempo, auch auf der schnellsten Stufe, merklich abgenommen hat. Auch dies ist für die Spielfreude nicht eben förderlich. Der krächzende Sound trägt ein weiteres zum 64er-Reinfall bei. So bleibt alles in allem nur festzustellen, daß man auf KICK OFF etwas mehr Mühe hätte verwenden sollen, und dies in fast allen programmiertechnischen Belangen. Einziger Umstand, der das Programm vor dem „Konvertierungsflop des Monats" bewahrt, ist die Tatsache, daß



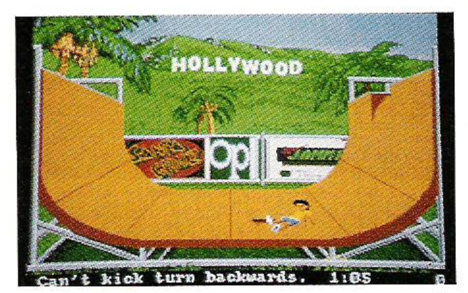
Starbyte's C-64-*Leonardo*-Umsetzung noch gründlicher in die Hose gegangen ist.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**5**
Sound	**2**
Realitätsnähe	**4**
Spaß/Spannung	**1**
Preis/Leistung	**1**







Programm: California Games, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Epyx/ U.S Gold, **Muster von:** U.S Gold Ltd., Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

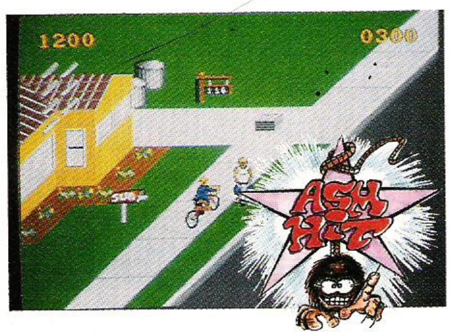
Knapp zwei Jahre nach dem Erscheinen von **CALIFORNIA GAMES** für den C-64 hat man sich bei **EPYX/U.S. GOLD** dazu durchgerungen, eine **Atari-ST**-Version dieses „Alltime-Klassikers" zu veröffentlichen. Die Amiga-Version dieses Sportspiels konnte ja nicht gerade überzeugen.

Die ST-Fassung wurde von dem englischen Programmierteam CHOICE konvertiert. Grafisch wurde diese gegenüber der Amiga-Version ein wenig verbessert, so daß man jetzt eher das Gefühl hat, vor einer 16-Bit-Maschine zu sitzen. Der Sound hingegen klingt nicht mehr ganz so toll wie bei den beiden Vorgängern. Da hat man schon Besseres von Ben Daglish gehört. Die einzelnen Disziplinen sind recht gut umgesetzt worden. Allerdings „wollte" man bei CHOICE anscheinend nicht auf die Ruckelei verzichten. Dieses macht sich besonders bei den scrollenden Disziplinen bemerkbar. Beim „BMXen" kommt dann die mangelhafte technische Ausführung erst so richtig zum Vorschein. Wer diesen Wettbewerb länger als fünf Minuten spielt, sollte mal den Augenarzt aufsuchen. Die restlichen Sportarten sind eigentlich ganz gut von den Programmierern rund um CHOICE konvertiert worden. Die präzise Joysticksteuerung und die niedliche Animation der Sprites wurden ebenso beibehalten wie die „Epyx-typischen" Scherze. CALIFORNIA GAMES ist zwar nicht das Gelbe vom Ei, doch für absolute Sportfreaks vielleicht noch zu empfehlen.

Torsten Oppermann

Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7





Programm: Paperboy, **Systeme:** Amiga (Foto!), ST & PC, **Preise:** Amiga & ST ca. 55 Mark; PC etwa 70 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Muster von:** Elite, England.

Lang hat's gedauert, endlich sind sie da, die **PAPERBOY**s für die 16bit-Maschinen. **ELITE** hat sich sehr viel Zeit genommen, um den freundlichen, aber bisweilen sehr hektisch agierenden Zeitungsjungen auf den „Großrechnern" herumradeln lassen zu können. Die Story ist noch immer dieselbe: Paperboy muß früh am Morgen raus, um die ASMs bei den Abonnenten abzuliefern. In diesem Falle handelt es sich um Tageszeitungen, die im Bündel aufgenommen und per Stick-Feuer in die (amerikanischen) offenen Briefkästen geworfen werden müssen. Dafür gibt's Punkte. Deftige Punktabzüge erhält unser morgendlicher Radler, wenn er „aus Versehen" einen Passanten mit 'ner geschleuderten Zeitung umhaut oder Fensterscheiben mit der „Eliter Morgenpost" zerdeppert. Nur zu oft hat er es mit einigen harten Brocken (Hindernissen, die bei Kollision einen Crash verursachen – und ein „Leben" kosten) zu tun: Rücksichtslose Autofahrer, Einrad-Akrobaten, umherstreunende Hunde, ferngesteuerte Autoräder oder Spielzeugautos sowie von Geisterhand in Bewegung gesetzte Rasenmäher.

Die Version für den **ST** ist sehr ordentlich; die **PC**-Fassung mittelmäßig. PAPERBOY für **Amiga** jedoch hat mich fasziniert, weil a.) alle Features von der Coin-op-Version enthalten sind (u.a. auch der Dieb, der Bankräuber oder die Preßlufthammer-Boys), b.) der Sound hervorragend zum Game „passend" gemacht wurde und c.) der ganze Screen als „Spielplatz" zur Verfügung steht. Zu Beginn eines jeden Arbeitstages hat man die Wahl zwischen den drei Residenzstraßen „Easy Street", „Middle Road" und „Hardway" (entspricht den jeweiligen Schwierigkeitsstufen). Für mich ist PAPERBOY (Amiga) ein wunderbarer Zeitvertreib, wenn ich's gern mal „sanft" mag!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10





Programm: Time Scanner, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Activision, **Muster von:** 1

Eine Pinballsimulation mit ganz besonderen Features bietet **ACTIVISION** mit dem **TIME SCANNER**, einer Umsetzung des gleichnamigen **SEGA**-Automaten. Vier verschiedene Flipper mit gut durchdachten, zwei Bildschirme hohen Spiellayouts können durch bestimmte Kombinationsschüsse bespielt werden. Allerdings gab es bei den bisherigen Fassungen einige Schönheitsfehler, die das Spielen wahrhaft nicht zum Vergügen machten, denn die kleinen Stahlkugeln rollten einfach viel zu unrealistisch über den Screen. Erstaunlicherweise hat sich dies bei der jetzt vorliegenden **Amstrad**-Version erheblich verbessert! Der Ball läßt sich mit den Flipperschaufeln gut kontrollieren und gezielt abschießen – und das tut der Spielmotivation gut! Gute Soundeffekte untermalen die Flipperkünste noch mit dem passenden Bimmeln, und schon fühlt man sich fast wie am richtigen Flipper. Leider nur **fast**, denn ACTIVISION hat es versäumt, den Ball ordentlich zu animieren. Ist er allein auf dem Screen, flackert er nur leicht, doch wenn noch zwei Brüder beim Multiballspiel auf dem Screen erscheinen, wird in Slow Motion umgeschaltet. Unverständlich ist auch das Ruckelscrolling, wenn die Flipperhälfte gewechselt oder der Flipper mit einer Taste „gestoßen" wird. Letztes Manko: Der hochauflösende Vier-Farben-Mode, der teilweise ernste Unterscheidungsschwierigkeiten zwischen Ball und Hintergrund hervorruft. Da diese Nachteile jedoch die Spielbarkeit selten erheblich mindern, dürfte TIME SCANNER auf dem Amstrad die beste Umsetzung darstellen, und das umso mehr, wenn man sich die miesen 16-Bit-Fassungen dieses Games anschaut. *Michael Suck*

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7




Grenzenlos –
Erlebnisstark
ATARI ST Computer –
da steckt Wahnsinns-Power drin
ATARI
Das sind Computer der Spitzenklasse.
Super stark – dabei echt schnell.
Ob spannende Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Programmieren oder Musik. Alles geht! Mit Superfarben. Oder, so wie's Profis mögen, Schwarz auf Weiß. Mit dem hochauflösenden ATARI Monitor SM 124.
ATARI ST Computer – Höchstleistung auf allen Gebieten. 2 x „Computer des Jahres".
Superprogramme Signum, Calamus, STAD, Lavadraw, PGraph, Imagic, Creator,
Cubase, Twenty Four und viele andere gibts nur für ATARI ST Computer.
ATARI
. . . wir machen Spitzentechnologie preiswert.





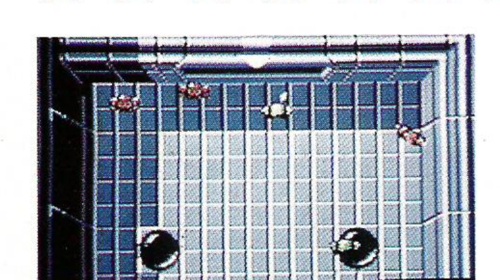
Programm: Hard'n'Heavy, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Reline, Hannover, **Muster von:** Reline.

Sie hüpfen und springen und finden kein Ende: Die beiden Roboterpärchen in **RELINE**s Jump-and-run-Orgie **HARD'N'-HEAVY**. Auf den Mars befödert, um dort für die Menschen Lithium in den verzweigten Stollen zu fördern, machen sie sich selbständig und gehen auf Abenteuersuche. Die Stollen bestehen aus verwinkelten Plattformen, Vertiefungen, Fallen und Gegnern, die es dem Spieler schwer machen, sich durch die 25 Level zu kämpfen. Wehren kann sich der Roboter, indem er mit seiner Standardwaffe schießt oder eine von sieben Zusatzwaffen findet. Diese (und ein paar punktebringende Kristalle) sind in den Gesteinsbrocken versteckt und müssen freigeschossen werden. Schade, daß man diese Extrawaffen nicht mehr durch Draufhüpfen rausholen kann, wie das z.B. noch bei *Giana Sisters* der Fall war, denn HARD'N'HEAVY ist leider nur ein müder Aufguß und bietet nicht die rechte Abwechslung. Für die 16-Bit-Fassungen sind zwar die Grafiken leicht aufgewertet worden, aber die Backgrounds sind nach wie vor ein bissel zu leer und die Angriffstaktiken der Gegner viel zu stupide, um die rechte Spannung aufkommen zu lassen. Beglückt werden der **Amiga** und **Atari ST** jedoch mit hörenswerten Titelmelodien, der Amiga bringt's sogar noch auf ein paar nette Sounds während des Spiels. Ein böser Schnitzer ist jedoch das fehlende, weil machbare Scrolling auf dem ST. Stattdessen werden die Screens lediglich umgeblendet, und dies manchesmal genau dann, wenn ein Feind anrückt.

Bevor die verirrten Augen wissen, wo der Held nun rummgammelt, macht's bröselpengschepper...

Michael Suck

	(Amiga/Atari ST)	
Grafik	6	6
Sound	9	8
Spielablauf	6	5
Motivation	5	5
Preis/Leistung	6	5



Programm: Speedball, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Endlich mal wieder ein gelungener **C-64**-Sound von Altmeister Dave Whittaker! Schon bei den 16-Bit-Fassungen hat mir der Sound von **SPEEDBALL** recht gut gefallen, doch auf dem C-64 zieht Dave im wahrsten Sinne des Wortes alle Register seines Könnens. Die Titelmelodie ist hervorragend rübergekommen, und gelungene Effekte runden das Ganze noch ab. Das Spiel selbst sollte natürlich ebenfalls nicht vergessen werden: SPEEDBALL ist ist ein futuristisches Ballspiel in einer Betonarena. Der Spieler kann entweder gegen den Rechner um die Meisterschaft oder gegen einen zweiten Spieler um einen Pokal spielen. Gesteuert wird dabei immer derjenige der vier Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Die Spielzüge gestalten sich dabei sehr variabel, kann der Ball doch über die Bande und Hindernisse im Feld gepaßt oder sogar andere Spieler (legal!) gefoult werden. Zusätzlich wird jede Mannschaft durch bestimmte Eigenschaften charakterisiert, die man durch die Aufnahme von Extras verbessern kann.

SPEEDBALL ist ein hektisches, schnelles Sportspiel und hat auf dem C-64 kaum von seinem Reiz eingebüßt. Zu zweit macht das Spiel eh am meisten Spaß, so daß man die leicht verminderte Spielstärke des Computergegners durchaus vernachlässigen kann. Na ja, der Interrupt flackert manchesmal auch ganz leicht, und die Sprites sind nicht besonders hübsch, aber ansonsten zählt SPEEDBALL für mich immer noch zu den besseren Spielen seiner Art, denn es macht längerfristig Spaß und läßt sich sehr gut spielen.

Michael Suck

Grafik	7
Sound	10
Animation	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8



Programm: Jack Nicklaus' Golf, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** 7 / 21 / 26, Accolade, England.

Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf – Ihr werdet verstehen, daß ich im folgenden auf die Nennung des kompletten Titels verzichte und mich auf **JACK NICKLAUS'** beschränke. Nachdem das Game zunächst für den PC veröffentlicht wurde, hat **ACCOLADE** nun auch die **Amiga**-Version hinterhergeschoben. Zwei Dinge haben mich besonders auf das Programm neugierig gemacht: Einmal die Tatsache, daß die PC-Fassung durchaus ihre Stärken hatte; außerdem der Umstand, daß ich mir als alter Golf-Fan jedes Simulation dieser Sportart sofort unter den Nagel reiße, die ihren Weg in die ASM-Redaktion findet.
Hat man die Ladeprozedur – will heißen: die Diskettenwechselei – überstanden, so kann man noch längst nicht loslegen. Nun nämlich folgen noch zahlreiche Vorentscheidungen über die Zahl der Spieler, die Spielart, die Auswahl des zu spielenden Kurses und so weiter. Dann irgendwann erscheint Jack Nicklaus in persona auf der Mattscheibe, übrigens digitalisiert, und fordert endlich zum Spielen auf. Nun wird's bitter, denn jetzt muß man entsetzt zuschauen, wie langsam sich die Grafiken des Spielfeldes aufbauen. Auf dem PC habe ich mir das noch gefallen lassen, die Fähigkeiten des Amiga wurden hier jedoch nicht mal annähernd ausgenutzt. Allerdings kann man auch feststellen, daß das Spiel über dieselben Feinheiten verfügt, wie sie auch schon auf den PC und Kompatiblen vorhanden waren.

Zusammenfassend kann man somit sagen, daß sich auf dem Amiga gegenüber dem Originalprogramm nichts geändert hat; und das bedeutet, daß in der Bewertung Abstriche gemacht werden müssen, denn hier wäre zweifelsohne mehr drin gewesen.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Animation	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7



Programm: Aargh!, **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 65 DM für Amiga-Disk., ca. 45 DM für C-64-Disk. und ca. 35 DM für C-64-Kass., **Hersteller:** Melborne House, England, **Muster von:** Virgin/Mastertronic, England.

Aaargh! Wer hat denn **das** verbrochen? Tatsächlich **MELBOURNE HOUSE**? Vielleicht als Lückenfüller für den Sommer? Kann eigentlich nicht sein, denn AAARGH (ehrlich, das Spiel heißt so!) war doch schon der Lückenfüller im **letzten** Sommer! Was keiner mehr hoffen wollte, hat sich dennoch bewahrheitet: AARGH gibt's jetzt für den **Atari ST** und Commodores Volksrechner **C-64**! Dabei ist die Spielhandlung so dermaßen beschränkt, daß man kaum glauben mag, daß sowas anno '89 noch verkauft werden darf: Ein Zyklop und ein Drache müssen ihre verlorengegangenen Eier suchen und dabei jedes Dorf per Faust oder Feuerspeien plattmachen – die Bewohner inbegriffen, denn die können schmatzend verspeist werden. Selbst den Programmierern scheint das Konzept zu dünn gewesen zu sein, so daß sie bei der ST-Konvertierung noch 'ne Karte aller erreichbarer Dörfer eingefügt haben. Klasse Idee, echt, muß man doch jetzt noch warten, bis die Karte eingeladen wurde, um dann beim Spiel festzustellen, daß alles beim alten geblieben ist.

Immerhin, die Grafiken und sogar der Sound sind auf dem ST annähernd identisch zur Amigafassung, wenn die Sprites auch etwas ruckeln. Haarsträubend dagegen das C-64-AAARGH!: Unkenntliche, häßliche Sprites aus der Klamottenkiste, hingeklatschte Backgrounds, die aus meinen Kindertagen stammen könnten, eine Animation, die in Basic schneller wäre und ein Horrorsound Marke Soundchiptest sind ein Schlag ins Gesicht all jener, die für sowas Geld ausgeben. Wo war doch gleich der nächste Mülleimer...? *Michael Suck*



(Atari ST/C64)		
Grafik	8	3
Sound	8	4
Spielablauf	3	1
Motivation	2	1
Preis/Leistung	3	1



Programm: Space Quest III, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Ariolasoft.

Satire pur erlebt jeder Wagemutige, der sich von **SIERRA ON-LINE** in die Rolle des intergalaktischen Loosers Roger Wilco versetzen läßt. Bei **SPACE QUEST III** erwartet den ehemaligen Müllmann wieder ein haarsträubendes Abenteuer nach dem anderen, während er auf der Suche nach gekidnappten Programmierern ist, die von Piraten gefangegehalten werden. Der bissige Humor wurde in dieser Folge noch weiter verfeinert und auf viele Klischees ausgedehnt, die wir aus unzähligen SF-Fernsehserien und Büchern liebgewonnen haben.

Zähneknirschend mußte ich jedoch feststellen, daß SIERRA den **Atari ST** für ihre Umsetzungen nach wie vor lediglich als PC-Emulator verwendet. Die Grafiken sind identisch zu den EGA-PC-Grafiken, gleiches gilt für den Piepssound und die Animation der Sprites. Zur Ehrenrettung sei noch gesagt, daß die EGA-Bilder wahrlich nicht von schlechten Eltern sind, aber der ST hat halt bessere Möglichkeiten, und die sollte man meines Erachtens auch nutzen.

SPACE QUEST III ist jedoch eindeutig ein phantastisches Adventure, das seinen Preis wert ist und dem User humorigen Spaß ohne Ende bietet. Man könnte zwar meinen, daß das Entwicklungssystem von SIERRA schon ein wenig abgenutzt wird, doch sofern der Einfallsreichtum der Stories in dieser Form erhalten bleibt, sehe ich für SIERRA eine goldene Zukunft – mit SPACE QUEST LXIII und *Kings Quest LXIV*. Wohl dem, der bis dahin immer noch auf den Spuren von Roger Wilco wandelt!



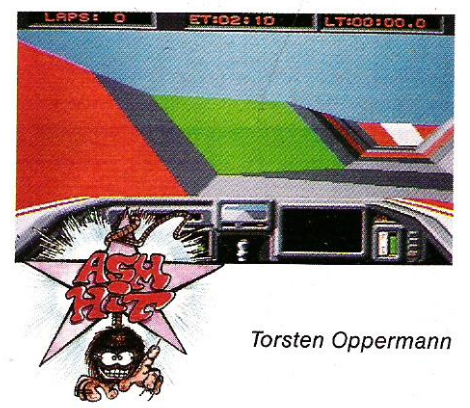
Michael Suck

Grafik	8
Vokabular	6
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Programm: Powerdrome, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Märker, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Lang hat's gedauert, bis die Programmierer von **ELECTRONIC ARTS** die **AMIGA**-Fassung von **POWERDROME** fertiggestellt haben. Es wurde ja auch Zeit, denn dieses Superspiel faszinierte die ST-User ja ohne Ende... Das lag nicht zuletzt daran, daß die superschnelle ausgefüllte Vektorgrafik und das ansprechende Gameplay bisher unerreicht blieben. Bei Amiga-Powerdrome hat sich ELECTRONIC ARTS die Leserzuschriften zu Herz genommen und die Steuerung (O.k, o.k, ich geb' ja zu, daß sie ein „wenig" kompliziert war) „anwenderfreundlicher" gestaltet. In der mir vorliegenden Version können nun auch ungeübte Spieler gleich ins totale Powerdrome-Feeling einsteigen, ohne durch dauernde Manövrierfehler Frust zu bekommen und deshalb den Reset-Taster zu betätigen. Die Grafik dieses Games ist übrigens absolut identisch mit der ST-„Urversion". Zur Freude aller Amiga-Freaks hat Electronic Arts sogar noch 'ne Bonusstrecke eingebaut. Einziges Manko der Amiga-Fassung ist die Geschwindigkeit der Vektorgrafik. Diese nämlich ist mindestens 25% langsamer als bei der ST-Version. Einen kleinen Geschwindigkeitsunterschied ist man bei Vektorgrafikgames ja gewohnt. Doch bei Powerdrome hat man sich wohl nicht so richtig ins Zeug gelegt, oder? Vorteilhaft ist wiederum der Digisound (Geräusche) und das deutsche Handbuch. Besonders interessant ist in jenem der hintere Teil, welcher die Datalink-Option beschreibt. Denn hier wird erwähnt, daß sich beide Amiga-User ein Original zulegen müssen, wenn sie Powerdrome zu zweit spielen wollen. Das kommt daher, weil die Amiga-Fassung mit einem Kopierschutz versehen wurde, während die ST-Version nur eine Anleitungsabfrage beinhaltet. Was sich E.A. wohl dabei gedacht hat?



Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound (Geräusche)	8
Motivation	10
Spielablauf	10
Preis/Leistung	10



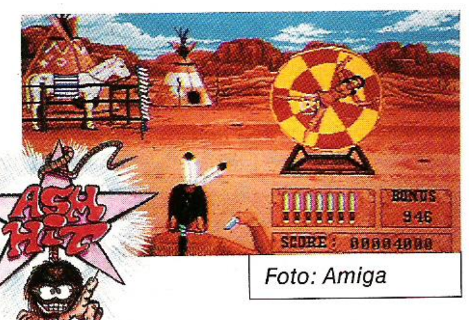


Foto: Amiga

Programm: Buffalo Bill's Wild West Rodeo Games, **Systeme:** Amiga, C-64, PC, **Preise:** je nach System und Datenträger zwischen 30 und 65 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, Newcastle, England, **Muster von:** Tynesoft.

Hier sind sie nun, die Konvertierungen zur ST-Fassung von **BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES** von **TYNESOFT!** Die sechs Disziplinen sind dieselben geblieben: Messerwerfen, Kunstschießen, Wildpferd-Reiten, Postkutschen-Verfolgung, Kälberfang und Ringen mit dem Stier. Die Ausführungen weisen jedoch einige Diskrepanzen auf.

1.) AMIGA: In allen Belangen der ST-Fassung (ASM berichtete!) gleichwertig; bei den verschiedenen Sounds klar überlegen. Die Steuerung ist ebenso flüssig wie präzise. Mit anderen Worten: Einen weiteren Hitstern für dieses Produkt!

2.) C-64: „Besonderheiten": Lange Wartezeiten, beim Kunstschießen „entfällt" ersatzlos der zweite Teil: Das Zielschießen auf die Flaschen. Desweiteren ist kein Auswahl-Menü vorhanden. Die Steuerung beim Kunstschießen (Teil 1) über den Stick ist sehr gut gelöst. Bravo! Auch die Sounds sind qualitätsmäßig von allererster Güte! Nur die Grafiken hätte man besser auf den Screen bringen müssen.

3.) PC (EGA): Auswahlmenü und Kunstschießen – Teil zwei – sind vorhanden! Excellente Grafiken und verhältnismäßig dufte Sounds. Leider erweist es sich wieder einmal als äußerst problematisch, über die Zehner-Tastatur plus Leertaste das Spiel zu kontrollieren. Interessant wird's, wenn man den „Turbo" ausschaltet: Die Bewegung verlangsamt sich in gleichem Maße wie der Sound!!!

Fazit: Alle drei Versionen haben eins gemeinsam: Sie heißen BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES. Ansonsten gibt's gewaltige Unterschiede. Die Amiga-Version ist für mich hitverdächtig!

Manfred Kleimann

	PC / C-64 / Amiga
Grafik	**9 / 8 / 10**
Sounds	**8 / 9 / 11**
Spielablauf	**4 / 8 / 11**
Motivation	**2 / 8 / 11**
Preis/Leistung	**4 / 8 / 10**



Programm: Forgotten Worlds, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM (Disk.), ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold.

FORGOTTEN WORLDS heißt die neueste Billigumsetzung des Spielhallen/Softwarepärchens **CAPCOM/U.S. GOLD** für den **C-64**. Vergessen haben die Programmierer anscheinend auch, daß Computerspieler keine Übermenschen sind, um mit einem Feuerknopf all die Bewegungen ordentlich ausführen zu können, die am Automaten mit einem Trackball ausgeführt wurden. Das Tolle an FORGOTTEN WORLDS war nämlich die frei steuerbare Kanone des Helden, der sich damit alle Feinde in den einzelnen, horizontal scrollenden Levels vom Leibe halten konnte. In der Heimcomputerfassung dreht sich die Kanone allerdings schon dann, wenn der Held in irgendeine Richtung fliegt. Aber wie, bitte schön, soll man dann gleichzeitig gegnerischen Schüssen ausweichen **und** gezielt schießen? Richtig, das geht nicht!

Ähnliche Probleme gab es zwar schon bei den 16-Bit-Fassungen dieses Games, doch beim C-64 kommt noch der erhöhte Schwierigkeitsgrad hinzu. Nichts gegen fix animierte Sprites, aber wenn sie dann noch so viel und gezielt ballern, wie in dieser Umsetzung, wird der heroische Kampf zum Krampf. Echt schade, denn somit wird die Spielzeit zu kurz, um die nett gezeichneten Hintergrundgrafiken richtig bewundern zu können. Bleibt noch der Sound, der mit mageren FX und einer mäßigen Titelmelodie eher den Griff zur Hi-Fi-Anlage provoziert. Warum also magere Durchschnittskost einkaufen, wenn der Markt weitaus Besseres bietet?

Michael Suck

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**



Programm: Evolution Crysor, **System:** C64, **Preis:** ca. 25 DM Disk, ca. 20 DM Kass, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft

Seit vor einigen Jahren das Spiel *Uridium* eine neue Ära der Ballerspiele einleutete, gab es immer wieder Versuche, an die Erfolge des Vorbildes anzuknüpfen. Auch die Firma **KINGSOFT** wagte sich an dieses Spielthema. Das Ergebniss: **EVOLUTION CRYSOR**. Zunächst auf dem Amiga, jetzt auch auf dem **C64.** Am Spiel selbst hat sich seit der Amiga-Fassung eigentlich nichts geändert, außer natürlich, daß die Grafiken naturgemäß etwas schlechter sind. Allerdings entsprechen sie auch keinesfalls dem mittlerweile auch recht hohen Standard der C64-Shoot-em-Up's. Der Sound gefällt mir am C64 etwas bessser, doch auch hier reißt er niemanden zu Begeisterungsstürmen hin. Als einziges verkaufförderndes Argument kann man den Preis bezeichnen, der ja recht günstig ist. Doch mal langsam. EVOLUTION CRYSOR ist ein typisches Ballerspiel mit horizontal scrollendem Hintergrund. Da der aber absolut nichts mit dem Spielgeschehen zu tun hat, braucht man ihn überhaupt nicht zu beachten. Das würde sich eh nicht lohnen. Es scrollt eben einfach nur ein bißchen Grafik durch die Gegend. Die Feinde kommen wie üblich in Formationen angeflogen und müssen wie immer abgeschossen werden. Die einzigen Schwierigkeiten dabei sind das langsame Tempo des eigenen Schiffs, die unexakte Steuerung, die ungenaue Kollisionsabfrage und die Tatsache, daß sich getroffene Gegner in Blasen verwandeln, die nicht abgeschossen, sondern nur aufgesammelt werden können. Bei den Sonderwaffen sieht's ebenfalls düster aus, es gibt nämlich nur noch zwei verschiedene. Dies reicht nicht aus, um aus diesem Spiel etwas zu machen. Wer schon ein Ballerspiel sein Eigen nennt, (eigentlich egal, welches) der benötigt nicht auch noch EVOLUTION CRYSOR.

Ottfried Schmidt

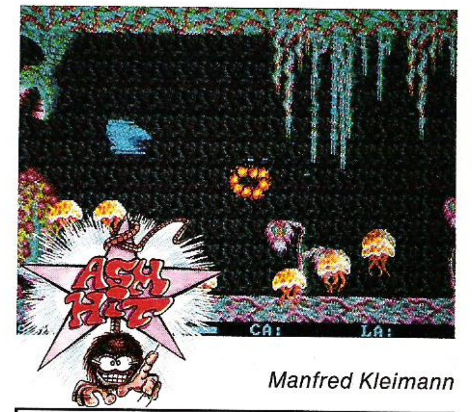
Grafik	**4**
Sound	**8**
Motivation	**5**
Spielablauf	**5**
Preis/Leistung	**8**



Programm: Menace, **System:** IBM & Kompatible (EGA-Version angeschaut!), **Konfiguration:** mind. 256KB, DOS 3.0 und höher, ein Laufwerk, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis.

Einen **PC**-Einstand nach Maß feierte das Liverpooler Softwarehaus **PSYGNOSIS** mit einer technisch brillanten Umsetzung des fast schon legendären **MENACE!** Die Qualität dieses Produktes ist so gut; so etwas sieht man auf dem IBM und dessen Kompatiblen nur höchst selten. Ich hab's mir EGA-mäßig angeschaut.

Die Idee, die hinter MENACE steht, ist eigentlich ganz simpel: Sie müssen versuchen, sich durch feindliches Terrain zu schlagen und dabei eine Vielzahl (sowohl in Form als auch in Farbe) von Gegnern aus dem Weg zu räumen, bis Sie schließlich den jeweiligen Final-Countdown mit den Endgegnern einläuten. Die Alien-Brigaden sind allesamt (falls möglich) komplett abzuschießen. Gelingt dies, so erhält der Spieler die Gelegenheit, sich durch Anschießen des „Silberbarrens" (trägt zunächst das Symbol „1000") eine Zusatzwaffe nach Wahl zu besorgen. Mit dem Einsatz dieser Feuerwaffen werden die einzelnen Missionen einfacher zu bewältigen sein. Doch: Bei aller Euphorie sollte der geneigte Spieler nicht vergessen, auch auf seine Schilde und die Restenergie zu achten. Kollidiert man mit den Aliens, vermindert sich der Energie-Balken im unteren Teil des Screens. Strebt dieser gegen Null, ist's aus mit unserem tapferen Fighter-Gleiter. Die Steuerung erfolgt über Stick (wohl dem, der einen besitzt!) oder über die Tasten „Q" für rauf; „A" für runter, „O", um sich nach hinten fallen zu lassen und „P", um den Weg nach vorn zu suchen. Per LEERTASTE wird gefeuert. MENACE-PC besticht durch seine professionelle Machart: Grafik, Animation und das Scrolling sind vom Feinsten. Eines der besten Games für den PC!



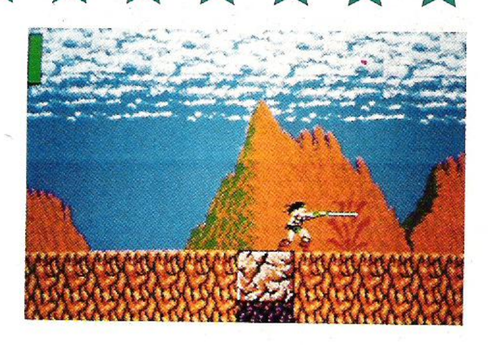
Manfred Kleimann

Grafik	10
Animation	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Rastan, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin/Mastertronic.

Im fernen Lande Semia ist eine Prinzessin entführt worden. Natürlich könnte man jetzt sagen: „Na und? Was geht mich das an? Soll die Alte doch selber zusehen, wie sie da rauskommt!". Halt, halt, das Mädel ist steinreich! „Wo ist mein Säbel? Wo ist der Feind?" Na also, das hört sich doch schon besser an! Einen wahren Barbaren wie **RASTAN**, der mehr Grips im Schwert als im Kopf hat, kann man eben nur mit echten Argumenten überzeugen! Wenn der wüßte, auf was er sich da eingelassen hat: Schwertschwingende Monster, gefährliche Kletterpartien, Abgründe und Level-Endgegner, Killervögel und dergleichen mehr. Rastan muß Wind und Wetter trotzen und auch im Dunkeln die Übersicht behalten. Ist ehrlich wahr, sogar den Tag-Nacht-Wechsel hat **TAITO/SEGA** bei diesem Spiel nicht vergessen!. Die Grafiken der Levels sind dahingegen nicht sonderlich abwechslungsreich, doch sollte ich an dieser Stelle vielleicht das saubere Scrolling und die gute Animation lobend erwähnen. Na ja, der Sound ist mäßig, aber nicht unbedingt nervig, und die Steuerung ist recht hakelig, aber betrachtet man RASTAN als kompositionelles Gesamtkunstwerk, so bleibt eine recht ordentliche Umsetzung des Jump-and-Run-and-Kill-Automaten haften, die möglicherweise die Ausgabe von 90 Märkern wert ist. Besser als die meisten Heimcomputerfassungen dieses Games ist RASTAN auf dem **SEGA MASTER SYSTEM** allemal, was nicht heißen soll, daß es unbedingt über längere Zeit motiviert. Denn dafür hätten die Jungs bei SEGA ein bißchen mehr Sorgfalt bei der Gegnerwahl treffen sollen, denn die hüpfen irgendwie gehandicapt über den Screen...



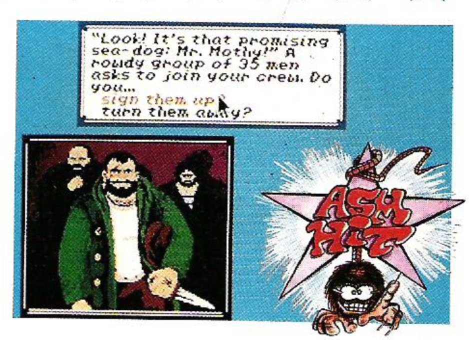
Michael Suck

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Pirates!, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

Nun ertönt er wieder, der Schlachtruf der Piraten! **MICROPROSE** hat es sich nicht nehmen lassen, sondern sich im Gegenteil viel Zeit genommen, um **PIRATES!** angemessen für den **Atari ST** zu konvertieren. Herausgekommen ist ein komplexes, stimmungsvolles Mantel und Degen Abenteuer mit vielen strategischen Elementen. Aufgabe des Spielers ist es, im 17. Jahrhundert Karriere zu machen – und zwar als Pirat. England, Frankreich und Spanien spielen zu dieser Zeit die Hauptrollen in der Weltpolitik, die Wahl der Nationalität ist also nicht unwichtig, zumal PIRATES! das Spiel je nach Nationalität an unterschiedlichen Stellen startet. Texteingaben werden nur zur Kommunikation mit anderen Spielcharakteren benötigt, ansonsten spielt sich PIRATES! wie ein gigantischer Multiple-Choice-Test. Doch obwohl in jeder Situation die Handlungsmöglichkeiten vorgegeben sind, entsteht aufgrund des großen Programmumfangs ein variantenreiches Spiel mit viel Atmosphäre – dafür sorgen die vielen historischen Details, die actionbetonten, animierten Schwertkämpfe und die Unmengen an Grafiken.
MICROPROSE muß sich jedoch den Vorwurf gefallen lassen, in punkto Grafik auf dem ST geschludert zu haben. Na gut, sie sind fast durchweg animiert, doch qualitativ hätten sie auf dem ST noch um einiges besser ausfallen können. Versöhnt wird man jedoch mit der MIDI-Barockmusik (!!!) und den erweiterten Charaktereigenschaften mancher Charaktere. So wird man von den Gouverneuren nunmehr um einige Gefallen gebeten, und die Schiffsbesatzung kann bei Landgängen aufgeteilt werden. Ist das nix? Also Leute, Schiff ahoi!



Michael Suck

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	10





Programm: Virus, **System:** PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** Rushware.

David Braben, ein Genius unter den Algorithmikern, hat es vor zwei Jahren geschafft, ein Meisterwerk moderner Technik für den Archimedes zu schaffen, ein Spiel, das mit gekonnt und vor allem schnell animierter Vektorgrafik den Archimedes zu großer Popularität verhelfen sollte. Das mit dem Archimedes hat ja nicht so ganz geklappt, doch **VIRUS** wurde auf allen folgenden Rechnern ein Riesenhit – David Braben macht's halt möglich. Im Spiel geht's darum, einen Skimmer über die dreidimensionale Oberfläche eines Planeten zu steuern, der mit einem rot wuchernden Virus verseucht wurde. Die verseuchten Flächen müssen entseucht und die Sporenträger sowie deren Wachschiffe vernichtet werden. Harte, schnelle Luftkämpfe und taktisches Vorgehen -das ist VIRUS.
Um dieses Spiel spannend zu machen, muß die Animation der Flugphasen natürlich möglichst naturgetreu, also flüssig und schnell, vor sich gehen. Auf dem Archimedes, Amiga und Atari ST kein Problem, aber auf dem **PC**? Es geht! Besitzer eines flotten AT und einer EGA-Karte bekommen eine 1:1-Umsetzung, die in jedem Detail den vorigen Fassungen das Wasser reichen kann. Selbst die Schußgeräusche wurden original vom Archimedes übernommen, 16 verschiedene Farben mit fein abgestuften Grafiken machen das Spielen zum reinen Vergnügen. Klar, auf einem schlappen Standard-PC mit 4,7 MHz und CGA-Karte wird das Game langsamer, aber insgesamt gesehen hat Braben wieder das Nonplusultra aus dem Rechner rausgeholt. VIRUS ist endlich mal ein gutes Actionspiel für die PC-Fans! *Michael Suck*

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: The Sentinel, **System:** PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

Quasi aus der Gründerzeit der Vektorgrafik stammt **THE SENTINEL**, ein rechte einfaches aber dennoch vergnügliches Spielchen mit lächerlichen 9.999 Levels. Wenn ich Gründerzeit sage, meine ich damit die **nicht** animierte Vektorgrafik. Das Netzwerk der einzelnen Landschaften wird lediglich gescrollt oder durch das Wechseln der Bilder verändert, echte Animation gibt's nicht. Ähnlich simpel ist der Spielablauf, denn eigentlich müßt Ihr nichts anderes tun, als den oder die „Sentinels", die Wächter jedes Levels, zu absorbieren. Zu diesem Zweck muß der Roboter, den man als Spieler steuert, durch das Auf- oder Abbauen von Steinen bis zu dem Wächter transportiert werden, dann kann dieser abgemurkst werden. Mit der Zeit geht durch das Auf- und Abbauen der Steine Energie verloren, also muß kräftig getankt werden, indem ein paar Bäume absorbiert werden.

Und wer SENTINEL nicht in einem Gang durchspielen will, darf's später in den höheren Levels mit den gefundenen Codewörtern probieren, die bei einem neuen Spielanfang eingegeben werden können.
Fast drei Jahre ist es nun schon her, daß die erste Fassung von diesem Spiel erschienen ist, und mittlerweile finde ich das Spielprinzip nicht mehr ganz zeitgemäß. Als Umsetzung für den **PC** ist SENTINEL sicherlich ein dankbares Objekt, müssen doch technische Besonderheiten nicht beachtet werden: Acht Farben, eine müde Scrollroutine und eine (zum Glück) kurze, kratzige Titelmelodie runden diese 1:1-Umsetzung ab. Für Historiker und Nostalgiefans unbedingt geeignet! *Michael Suck*

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6



Programm: TV Sports Football, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Cinemaware, England, **Muster von:** Mirrorsoft.

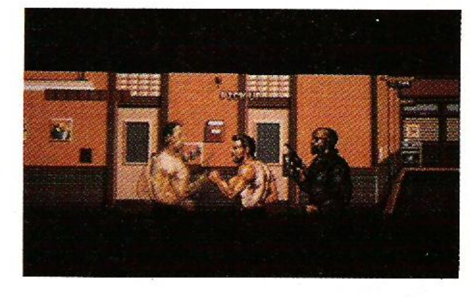
Wer in die geheimnisvolle Welt des American Football eintauchen will, liegt bei **TV SPORTS FOOTBALL** von **CINEMAWARE** bestens bedient, sind doch nahezu alle strategischen Features vorhanden, die dieses seltsame Spiel auszeichnen. Neben verschiedenen Kampftaktiken und Angriffsformationen, die für mich Laien eher ägyptischen Hyroglyphen ähneln, könnt Ihr noch eine komplette Saison der Football-Liga anwählen, Mannschaften auswählen, Spieler umstellen, den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus auswählen, die Tabelle betrachten, einen Reset auslösen, Kaffee trinken...

Ganz im Ernst: TV SPORT FOOTBALL bringt echte Live-Atmosphäre ins traute Heim und bleibt über lange zeit motivierend. Dies liegt in besonderem Maße an der Top-Animation der Spielcharaktere auf dem Feld, die verbissen um jeden Meter kämpfen. Die Sprites sind zwar klein, aber nichtsdestotrotz sehr gut gestylt und animiert. Leider muß der interessierte **Atari ST**-Fan auf einige kleine Gags verzichten, die CINEMAWARE bei der Amiga-Urfassung noch als Extras bot. So fehlen die niedlichen Cheergirls, die mit wedelnden Armen für Stimmung sorgen, der Nachrichtensprecher und, was am ärgerlichsten ist, das horzontale Scrolling. 'Ne Brille benötigt Ihr aufgrund der Superanimation nicht, aber ein größeres Spielfeld wäre nicht schlecht gewesen. Was soll's, TV SPORTS FOOTBALL ist eine schöne Footballanimation, die ihr Geld wert ist, zumal die fehlenden Programmpunkte deshalb weggelassen wurden, um das ganze Game auf eine einzige Diskette zu packen. *Michael Suck*

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10

Programm: Red Heat, **System:** Amiga, Amstrad CPC, **Preis:** Amiga ca. 70 Mark, Amstrad ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Man stelle sich einmal vor: Da mühen sich Programmierer damit ab, tolle Grafiken auf die Mattscheibe zu zaubern, ihre Techniken immer mehr zu verfeinern. Und dann erdreistet sich ein Softwarehaus, den Bildschirm zu einem Drittel mit eher durchschnittlichen Grafiken zu füllen und die verbleibenden zwei Drittel in tiefstem Schwarz zu belassen. Macht man die Rechnung an der gemeinsam mit der **Amstrad**-Fassung neuerschienenen **Amiga**-Version fest, so zahlt der Käufer für diese Mogelpackung immerhin runde 47 Mark zuviel.
Die Rede ist von **RED HEAT**, ersonnen und produziert von **OCEAN SOFTWARE** und angelehnt an den gleichnamigen Actionfilm mit Schwarzenegger in der Hauptrolle. Die Story ist immer noch so dümmlich wie bei dem zuerst erschienen C-64-Programm. Schwarzenegger spaziert, vom Scheitel bis zum Bauchnabel zu bewundern, quer über den Bildschirm. Für die unteren Bereiche des Muskelprotzes war eben aus bereits angesprochenen Gründen kein Platz mehr vorhanden. Das Geschehen beginnt in einer Sauna, führt durch eine Winterlandschaft, nimmt in einem Hospital seinen Fortgang ... Genial, was? Daß nach Herzenslust geprügelt werden darf, versteht sich von selbst. Die Gegner sind zahlreich, die Ideen weniger, und so ist das Ganze stupide, öde und langweilig wie eh und je. Witzigstes Element ist wohl, daß die grimmig dreinschauenden Angreifer unseren Arnold draußen im Freien mit Schneebällen bewerfen. Ist doch niedlich, oder? Noch zwei Anmerkungen zu Steuerung und Grafik: In beiderlei Hinsicht hat sich OCEAN nicht mit Ruhm bekleckert, weder auf dem Amstrad noch auf dem Amiga.



Bernd Zimmermann

	(Amiga/Amstrad)
Grafik	**7/7**
Sound	**6/5**
Spielablauf	**2/2**
Motivation	**1/1**
Preis/Leistung	**2/2**



Programm: Hawkeye, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

Der Spieler schlüpft bei **HAWKEYE** in die Rolle eines Cyborg (halb Mensch, halb Maschine). Seine Aufgabe ist die Vertreibung der Skryksis, einer bösartigen Meute von Weltraumpiraten, die die Bevölkerung des Planeten Xamox tyrannisieren. Mit Waffen reichlich ausgerüstet macht sich der edle Kämpfer auf den Weg in das Abenteuer. Um einen der zwölf Level zu bewältigen, müssen jeweils vier Puzzleteile gefunden werden, um den Zutritt zur nächsten Ebene zu bekommen. Auf der realexistierenden Spielfläche, sprich dem Bildschirm, sieht das leider nicht ganz so aufregend aus, denn das Geschehen beschränkt sich auf simples Ballern, Hüpfen und Aufsammeln besagter Puzzleteile; schon nach wenigen Stunden geht die Motivation gegen Null.
Dabei sind die technischen Eigenschaften des Spiels nicht einmal schlecht: Flüssiges Scrolling, eine recht gute Animation der Sprites und eine annehmbare Musik bilden an sich eine gute Grundlage für ein ansprechendes Actionspiel. Ein Manko ist allerdings die Tatsache, daß sich immer soviel Gegner auf dem Bildschirm aufhalten, daß eine Kollision mit einigen nicht zu vermeiden ist. Das schluckt wichtige Lebensenergie und ist der Spielfreude abträglich.
HAWKEYE ist alles in allem auf dem **Atari ST** ein höchst mittelmäßiges Spiel, das ich nur den hartgesottenen Freunden des Ballerspiels mit gutem Gewissen empfehlen kann.
muhs

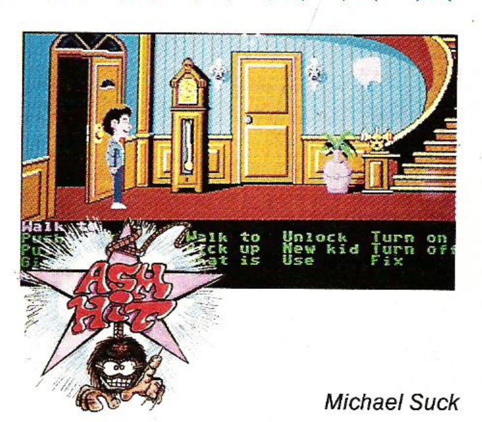


Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**4**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

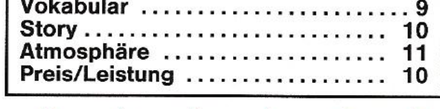
Programm: Maniac Mansion, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Lucasilm Games, USA, **Muster von:** U.S. Gold.

Mann, hat das Spiel 'nen Bart! Seit nunmehr zwei Jahren hat der verrückte Professor Fred das Teenagergirl Sandy bei **MANIAC MANSION** nun schon auf verschiedenen Rechnern in seinem Haus versteckt, und wie das bei Wiederholungen nun mal so ist, wartet das Mädel immer noch auf Rettung. Selbige erscheint in Form von sechs dynamischen Boys. Einer davon ist Dave, der Genius der Truppe, der sich bei Spielbeginn zwei Kampfgefährten aussuchen muß, die ihm am geeignetsten erscheinen. Alle Vokabeln und Handlungsmöglichkeiten werden dabei in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt und können per Maus ausgewählt und/oder miteinander verknüpft werden. In der oberen Bildschirmhälfte befindet sich das Grafikfenster mit den Spielcharakteren, die direkt mit der Maus gesteuert werden können, außerdem können hier mit Mausklick alle wichtig erscheinenden Gegenstände untersucht werden.

MANIAC MANSION hat sich also vom Spielablauf her auf dem **Atari ST** um keinen Deut geändert. Warum auch? MANIAC MANSION war das erste Spiel von **LUCASFILM GAMES**, das diese Benutzeroberfläche verwendete, und seitdem wurde es mit großem Erfolg für weitere Spiele verwendet. Erwarten konnte man jedoch eine deutliche Verbesserung der Grafiken von 8 auf 16-Bit, doch in diesem Punkt war die ST-Fassung etwas enttäuschend, denn auf fein gezeichnete Hintergründe und Farbenvielfalt muß weitgehend verzichtet werden. Liegt's vielleicht daran, daß man die 16-Bit-Grafiken ganz einfach für die angekündigte PC-Fassung mit EGA-Karte gezeichnet hat, um sich doppelte Arbeit zu sparen?? Traurig wär's schon, aber denkbar. Was soll's, Adventure-Freaks werden trotzdem mit diesem Klasseadventure ihren Spaß haben!



Michael Suck



Grafik	**7**
Vokabular	**9**
Story	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

***WICHTIG!** Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit **DISK** und **KASSETTE** zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).*

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–**
zuzügl. DM 6,– Versandkosten

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

für C 64 und C 128

- **ERWEITERTER MONITOR:** Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden. Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.
- **INTELLIGENTE HARDWARE:** Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.
- **CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:** Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.
- **POKEFINDER:** Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.
- **TEXTEDITOR:** Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.
- **NEUE MONITORKOMMANDOS:** Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.
- **UPDATE SERVICE:** Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + DM 10,- Versandkosten.

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,–**

zuzügl. DM 6,– Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:
HUPRA, Hommelstr. 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716

auch erhältlich bei allen Allkauf-SB-Warenhäusern und Foto-Fachgeschäften und allen Conrad-Elektronik-Filialen sowie bei unseren Fachhändlern.

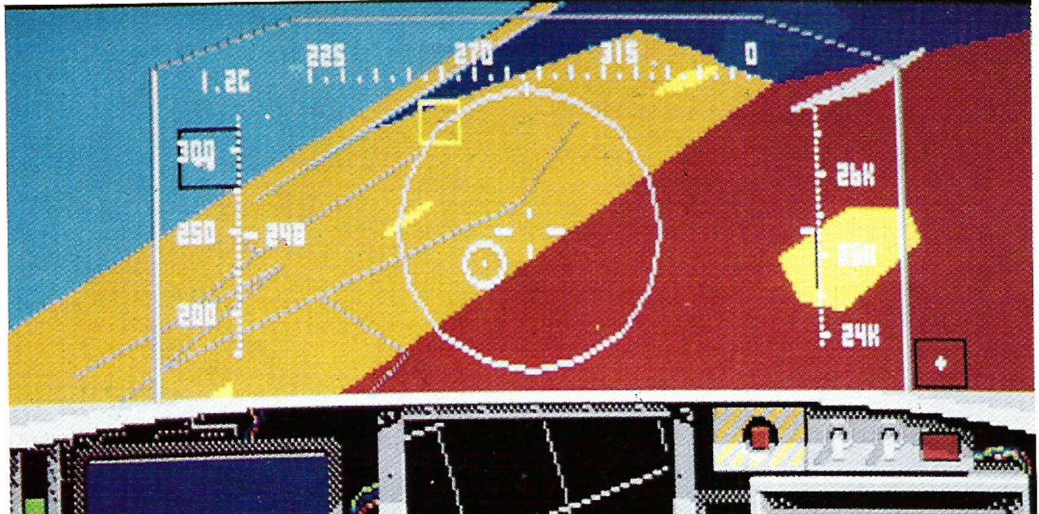
F-15 in tödlicher Mission

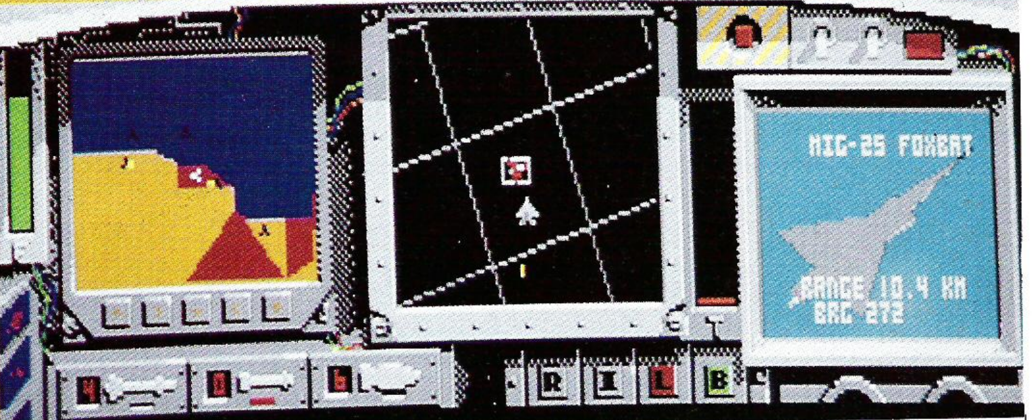
Programm: F-15 Strike Eagle II, **System:** IBM PC/XT/AT/PS2 mit mind. 384 KBytes, für CGA, EGA, VGA/MCGA, Hercules mono, Tandy 1000, Joystick möglich, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** Rushware.

Keine ASM ohne wenigstens *einen* Test eines Flugsimulators für den PC! Auch in dieser Ausgabe wollen wir unserer Tradition treu bleiben. Das eingespielte Dreier-Team von Broderbund, Electronic Arts und **MICROPROSE** versorgt uns ja ausreichend mit dem „himmlischen Vergnügen" auf irdischen Computern. Letztere Software-Company leistet diesmal ihren Beitrag in Form einer stark kampfbetonten Flugsimulation mit dem klangvollen Namen **F-15 STRIKE EAGLE II**. Deren Vorgänger von 1985, der weder namentlich erwähnt werden darf noch muß, war immerhin so erfolgreich, daß sich nach Hersteller-Angaben gut 500.000 Exemplare davon verkauften. So entschloß man sich, den '89er Nachfolger auch auf dem bewährten Prinzip aufzubauen.
Die Qualität hat keinesfalls darunter gelitten, wie der intensive Test bewies. Bei Simulatonen dieser Art wird natürlich alles etwas ausführlicher gemacht. Das fängt beim Vorspann an, geht über den technisch aufwendigen Spielablauf und hört erst beim Abspann mit „Replay" des Fluges wieder auf. Doch der Reihe nach. Nach dem Auspakken sticht zunächst einmal das englische Hochglanz-Manual ins Auge. Wie es üblich ist, werden hier neben dem eigenen Flugzeug auch sämtliche Jets der Gegner vorgestellt und ihre Eigenschaften erklärt. Weiterhin findet man vier Karten der aktuellen Krisen- und Einsatzgebiete: Libyen, Vietnam, Persischer Golf und Mittlerer Osten. Eingeteilt in Planquadrate findet man hier alles Sehens- und Zerstörenswerte. Im späteren Spiel sind diese Karten sehr wichtig, denn ohne sie irrt man nur hilflos in der Luft herum und segnet dank Spritmangel irgendwann das Zeitliche. Ach ja, zwei Spieldisketten sind auch noch dabei.
Jene beiden Disketten erinnern wieder unaufdringlich daran, wie angenehm zwei Diskettenlaufwerke sein können. Zur Not geht's aber auch mit nur einem Laufwerk. Nach dem Laden wählt man erstmal einen der vielen Piloten aus. Zu Beginn empfiehlt sich der vom Computer vorgeschlagene Bruchpilot. Man kann aber auch einen eigenen Piloten eingeben. Es folgt ein Bild mit dem Instrukteur vor einer Tafel. Hier steuert man dessen Arm auf die möglichen Schwierigkeitsgrade. Die gleiche Prozedur ergibt sich bei der Wahl der Einsatzgebietes. Nach kurzer Erklärung der heutigen Mission findet man sich im Geschehen wieder.

Das Katapult auf dem Flugzeugträger wird einsatzbereit gemacht. Spätestens jetzt sollte man einen Blick auf die DIN-A5-Karte mit den Tastenbelegungen werfen. Zwar vermißt man die übliche Tastaturschablone, aber dank logischer Anordnung der Funktionen kommt man schnell mit der Bedienung zurecht. Folgt man dem Einführungskapitel im Handbuch, hat man innerhalb einer halben Stunde alle wichtigen Funktionen im Griff. Bei diesem Tutorial wird man nach Libyen geschickt, um dort eine Ölförderungseinrichtung sowie ein Terroristencamp zu zerstören. Die Firma Imhausen Chemie war dort leider nicht vertreten...

Dank Autopilot geht der Anflug recht einfach vonstatten. Doch aufgepaßt: Der AP macht nicht alles. Wird man angegriffen, muß man selbst sehen, wo man bleibt! Zum Glück bleiben die ersten paar Minuten noch ruhig. Man beobachtet die Instrumente und Waffensysteme. Nach einiger Zeit ist das erste Ziel erreicht, und man hat den Förderturm im Visier. Aus wenigen Kilometern Entfernung kann man jetzt probehalber zwei bis drei der Luft-Boden-Raketen abfeuern und auf Erfolg hoffen. Meistens gelingt der Abschuß, und man steuert das nächste Ziel an. Doch jede Menge Raketen und feindliche Flugzeuge stehen im Wege. Man verträgt zwar einige Treffer, doch irgendwann ist Schluß, und es geht auf den Boden (der Tatsachen) zurück. Hat man den Flug ohne größeren Schaden überstanden, wird Kurs auf eine geeignete Landebahn genommen. Besonders schön sieht es aus, wenn man einen Landeanflug auf einen Flug-



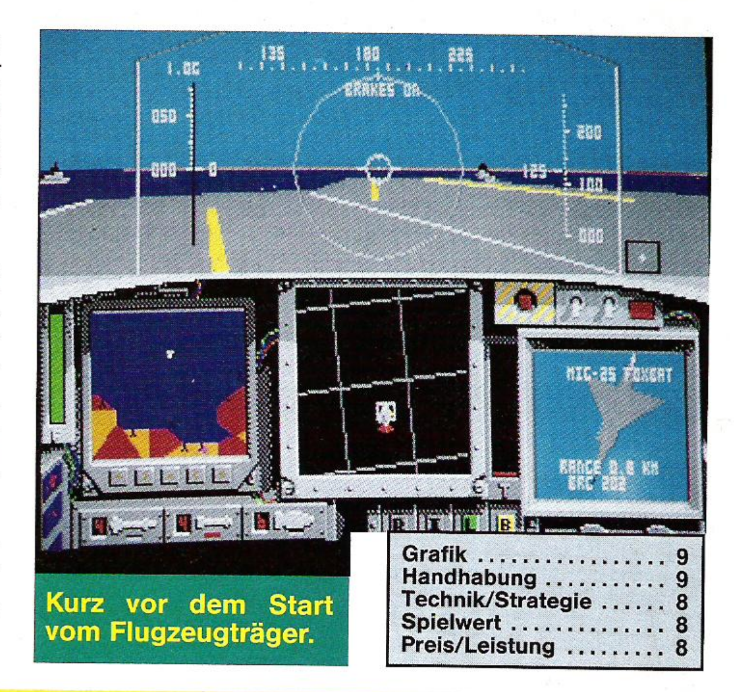


Viel Action: Luftschlacht über Libyen. *Fotos (2): EGA*

zeugträger vornimmt. Muß man einfach mal gesehen haben. Wie schon gewohnt, kann man auch hier das Flugzeug aus allen möglichen Blickwinkeln betrachten. Natürlich kann das Flugzeug auch noch gesteuert werden, wenn man es beispielsweise von der Seite betrachtet.
Am Ende der Mission, ob erfolgreich oder nicht, kann man sich den Flug mit sämtlichen Treffern, Abschüssen und Landung bzw. Absturz noch einmal in Kurzform ansehen. Nicht unbedingt nötig, aber dank hübscher Grafik gut anzusehen. A Propos Grafik: Geht man einmal von einer Karte mit 16 Farben und einem Turbo-Schalter aus (unter 8 MHz schläft der PC), macht das Spiel erst richtig Spaß. Bei F-15 STRIKE EAGLE II steht ohnehin die Action mehr im Vordergrund als die technische Komplexität einer Flugsimulation. So hat man auf der einen Seite nicht zuviel Schalter, Instrumente und Anzeigen, dafür auf der anderen Seite aber gut programmierte Actionszenen mit durchaus realistischem Hintergrund. Bei 8 MHz kann von „langsam" wirklich nicht mehr die Rede sein. Hier geht gut die Post ab!

Somit dürfte das ohnehin schon große Angebot an Flugsimulatoren für den PC um einen weiteren sehr interessanten Beitrag gewachsen sein. Wer auf eine kampfbetonte Flugsimulation steht, ist mit F-15 STRIKE EAGLE II gut beraten. Als Mindestausstattung empfehle ich 8 MHz und wenigstens EGA mit 16 Farben, die uns auch zum Testen vorlag. Die Bewertung bezieht sich auf diese Gerätekombination. Alle anderen Konfigurationen dürften den Spielspaß erheblich einschränken.

Peter Braun



Kurz vor dem Start vom Flugzeugträger.

Grafik	9
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

Programm: Falcon – The Mission Vol. 1, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Spectrum Holobyte, USA, **Muster von:** 18

Teurer Flieger

Mittlerweile ist schon ein gutes Jahr verstrichen, nachdem sich *FALCON – THE F16 FIGHTER SIMULATION* zum ersten Mal auf dem IBM zeigte. Eine gelungene Umsetzung auf den Atari ST ließ nicht lange auf sich warten, die wohl mit zu den besten Flugsimulatoren für diesen Computer zählt. Umso erfreulicher erweist sich da die Tatsache, daß **SPECTRUM HOLOBYTE** noch einen draufgesetzt hat, indem man einfach mit einer neuen Missiondisk auf den Markt kommt: **FALCON – THE MISSION VOL. 1**. Da das ursprüngliche Programm keine Möglichkeit zum Einladen zusätzlicher Missionen bot, hat man eine neue Bootdiskette mit den neuen Missionen erstellt. Leider besteht der Lieferumfang aber nur aus dieser einen und nicht noch aus der zweiten Diskette, so daß natürlich diese Erweiterung nur für Besitzer des alten FALCON interessant wird. Schade!
Im Gegensatz zur alten Fassung umfaßt THE MISSION VOL. 1 nur eine große Mission, nämlich die Operation GRANDSLAM (großer Schlag). Ziel der ganzen Operation ist es, die völlige Niederlage fiktiver (?) feindlicher Einheiten durch Zerstörung wichtiger Ziele herbeizuführen. Wie gewöhnlich artet dies in einen „offensiven" Defensivkrieg aus, denn es gilt, eigenes Territorium vor anrollenden Einheiten zu schützen. Insgesamt beinhaltet diese umfangreiche Mission zwölf verschiedene Teilziele (also Untermissionen) die zur starken Schädigung des gegnerischen Potentials führen sollen. Zuallererst heißt es, die direkten Angreifer, bestehend aus Panzereinheiten und Landungsbooten zu eliminieren, will man nicht ein vorzeitiges Ende riskieren. Danach kann man sich den feindlichen Konvois (Eisenbahn, LKW) zuwenden oder gar die Nachschubwege an strategisch günstigen Stellen unterbrechen. Ferner besteht ein weiteres Ziel darin, den Feind durch Zerstörung von Verteidungsanlagen (Flugplatz, SAM-Stellungen) zu schwächen. Gleiches gilt für die Bombardierung von Kraftwerken und Fabriken. Der Feind sieht der Zerstörung natürlich nicht untätig zu. Einerseits werden zerstörte Einrichtungen bald wieder aufgebaut (spätestens fünf Teilmissionen später), zum anderen läßt er es erst gar nicht so weit kommen, sondern setzt sich mit allen bekannten Mitteln (SAM-Stellungen, MIGs etc.) zur Wehr. Das Prunkstück der gegnerischen Verteidigung stellt diesmal die MIG-29A dar, die der eigenen F-16A schwer zusetzen kann.

Von der Steuerung her ist alles beim alten geblieben. Lediglich bei kleineren Rollmanövern stabilisiert sich die F-16A wieder automatisch (läßt sich aber auch abschalten). Bei den Mavericks tut sich dem Spieler eine echte Zoom-Darstellung auf, was eine erhebliche leichtere Ziel-Identifikation ermöglicht. Zusätzlich wurde die Landung vereinfacht, wodurch auch weniger Talentierte nicht gleich abstürzen müssen. Neben automatischem Landesystem und Minderung der Crashgefahr wird man während des direkten Landeanfluges kaum von feindlichen Flugzeugen gestört.



Neue Missionen: Falcon startet durch.

Die Grafik zeigte sich von der gewohnt guten Seite. Ein packendes Scrolling, eine brillante Landschaftsdarstellung mit abwechslungsreichen „Bodenzielen" sowie eine durchdachte Cockpitgrafik sind wiederum Prädikate, mit denen sich THE MISSION VOL. 1 schmücken darf. Die Erweiterung fordert Extremleistungen vom Piloten, denn teilweise ist es wesentlich effizienter, einzelne Untermissionen zu kombinieren. Zudem erholt sich der Feind relativ schnell von Attacken und weiß ebenso kräftig auszuteilen, was der Spieler bald merken wird.

SPECTRUM HOLOBYTE ist bei seinem neuen Produkt lediglich vorzuwerfen, daß der „alte" FALCON unabdingbar zum Spielen ist. So geht die Sache für „Neulinge" kräftig ins Geld. Auf der anderen Seite wird dafür auch allerhand geboten.

Neben grafischen Finessen, einer realistischen Steuerung weiß vor allem das actiongeladene Geschehen zu überzeugen. Fazit: THE MISSION VOL. 1 ist auf jeden Fall einen Flug wert.

Torsten Blum



Grafik	9
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	7
Preis/Leistung	4

Diplom für Stadt- und Landschaftsplaner

Programm: Sim City, **System:** Amiga (getestet), C-64, IBM-PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** sehr unterschiedlich. Ca. 100 DM (Bomico spricht gar nur von etwa 85 Mark!), **Hersteller:** Maxis Software, USA, **Muster von:** Bomico, Frankfurt, Ariolasoft, Rietberg, GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, Oberursel.

SIM CITY nennt er sich, der „Städtesimulator" der Firma **MAXIS** aus dem sonnigen Kalifornien! Als mir das Programm kürzlich für den Amiga vorlag, war ich wirklich gespannt darauf, wie „echt" denn diese Simulation wohl ist. Nachdem ich mich nun intensiv mit dem Programm beschäftigte, stellte ich schnell fest, daß die Leute von MAXIS nicht zuviel versprachen, als sie ihre Simulation als äußerst komplex und realitätsnah bezeichneten. In den USA wird „SIM CITY" sogar zu Lernzwecken für Studenten eingesetzt, was den hohen Anspruch zusätzlich untermauert. Doch was verbirgt sich nun eigentlich hinter einer „Städtesimulation"? Ehrlich gesagt, eine ganze Menge!

Angefangen mit der Möglichkeit, sich bei acht realen Großstadtsituationen als „Problemlöser" zu betätigen, bis hin zum Kartengenerator, der unendlich viele zufällig erzeugte „Brachflächen" als Ausgangspunkt für die Stadtplanungsaktivitäten des „Users" bereitstellt. Entscheiden wir uns einfach mal für den Generator und starten mit der Planung!

Zu Beginn hat man verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, bei denen prinzipiell nur das zur Verfügung stehende Kapital mal reichlicher oder mal knapper bemessen ist. Ich empfehle vor allem Anfängern, es erstmal mit dem „dicken" Budget zu versuchen, da man so ruhig etwas großzügiger bei den erforderlichen Experimenten sein kann. Anfangs sollte man immer großflächig planen und nicht auf zu engem Raum hantieren. Soll die Stadt nämlich mal expandieren (und das wird sie fast zwangsläufig tun), ist man vor allem auf ausreichenden Platz für öffentliche Verkehrsmittel oder Straßen bei dem immensen Autoaufkommen angewiesen.

Natürlich muß man erstmal die Gegebenheiten der Karte analysieren, bevor man munter drauflos plant. Möglichkeiten für einen Hafen oder einen Flugplatz sollten grundsätzlich eingeräumt werden. Bei der Größe der Wohnbereiche ist immer genug Raum für Parkanlagen zu berücksichtigen; und natürlich läuft ohne Kraftwerk und Industriezonen wie auch Einkaufszentren sowieso nichts. Hier stellt man erstmals fest, daß auch der wackere Bürgermeister und der ehrgeizige Stadtplaner vielfältigen Zwängen ausgeliefert sind, die sich zum Teil durchaus gegenseitig wiedersprechen können.

Beispielsweise das Kraftwerk: „Atom oder Kohle?" ist die Frage, und hier gibt es gleich den ersten Problem-Prüfstein, der da heißt: Waldsterben oder mögliche Strahlenbelastung! Tja, so einfach ist's halt nicht, wie es aussieht.

Ein wichtiger Punkt sind natürlich auch die Steuern, deren Satz man von null bis zwanzig Prozent variieren kann. Dies hat wiederum Einfluß auf die „SIMS" (so heißen die Einwohner von „SIM CITY"), die bei zu großer Steuerlast stöhnen, auswandern oder bei zu geringem Obolus die teure Unterhaltung der öffentlichen Baulichkeiten (z.B. Straßen und Schienen) in Frage stellen. Eine Stadt mit aufwendigem „Outfit" und knappem Geldsäckel verkommt allmählich – die Kriminalität steigt, und der Wähler reagiert ziemlich sauer! Die Aufgabe des stadt- und landschaftsplanenden Bürgermeisters ist in der Tat eine unbequeme Gratwanderung zwischen den Fronten. Schon kleine Fehler können gravierende Folgen haben, und aus ist's mit der wohlgesonnenen Wählerschaft.

Zu einer funktionierenden Stadtlandschaft gehören auch Polizei und Feuerwehr, welche im Notfall bestgerüstet zur Verfügung stehen sollten. Auch diese Einrichtungen kosten Geld und erfordern u.U. wieder mal eine kleine Steuererhöhung. Der Ruf nach neuem Wohnraum wird ebenfalls ständig laut, und so ist man wieder einmal gezwungen, einen neuen Teil des verbleibenden Restraumes zu diesem Zweck zur Verfügung zu stellen. Doch die Schraube dreht sich weiter: Mehr Häuser benötigen auch mehr Verkehrsflächen, und diese erhöhen natürlich wieder die Unterhaltungskosten (schlaue Regel an alle echten und angehenden Bürgermeister: Baue nichts, was du später nicht auch problemlos unterhalten kannst!). Und auch das Kraftwerk ist irgendwann mal überlastet und muß durch ein zweites, drittes usw. ergänzt werden! Wie ich schon sagte, SIM CITY ist eine echte Herausforderung, man braucht schon (vor allem als Laie) eine lange Einarbeitungszeit.

Reichen die schon üppigen Probleme in der Stadt nicht, kann man diese zusätzlich noch durch ein paar Katastrophen „aufpeppen"! Von „Godzilla", der mal wieder Tokio (oder irgendeine andere vorgegebene und selbst erschaffene Stadt) heimsucht, bis hin zum Knall im Atomkraftwerk, bei SIM CITY ist nichts unmöglich!

Vielleicht hier gleich ein Tip am Rande: Falls man ziemlich knapp mit der „Kohle" ist oder überhaupt nix mehr auf der Kralle hat, sollte man so im Herbst (Oktober, November, Dezember) die Tax Rate auf etwa 20 Prozent festlegen. „Braucht" man denn nun auch noch ein paar mehr Bürger („Simmies" oder „Sims"), wird die Steuer-Rate auf 2 Prozent gesenkt. Am Ende desselben Jahres kriegt man dann doch die Steuergelder, die man so dringend benötigt. Diesen Schachzug sollte man aber erst nach sechs Jahren anwenden (die Simmies sind sonst „anfangs" etwas überfordert und werden u.U. knatschig).

Kommen wir nun zur technischen Seite des Programms: Leider können diesmal wieder nur die Amigianer mit der 1-MB-Speichererweiterung in den Genuß von SIM CITY kommen, denn auf den „schwachbrüstigen" Geräten läuft das Programm nicht! Ansonsten gibt's eigentlich wenig Grund zum Meckern: Durch eine Vielzahl von Grafiken und Schaubildern ist das Programm sehr benutzerfreundlich. Alle Daten (wie zum Beispiel die Frage nach der Verteilung der Kriminalität in der Stadt oder der Umweltbelastung sowie der Verkehrsstaus) können anhand von Übersichtskarten abgerufen werden. Das ermöglicht gezielte Rückschlüsse für die nächsten Planungen. Grafische Details dagegen, wie z.B. Autos auf den Straßen (sehen wie Winz-Ameisen aus) oder Züge, Flugzeuge (ruckeln augenfeindlich über den Screen) und Schiffe offenbaren technische Schwächen. Diese mindern zugegebenermaßen die Motivation dieses originellen Games zwar nicht sonderlich. Dennoch: Man hätte einiges etwas besser darstellen können; das Sägezahn-Scrolling sollte doch nun endlich der Vergangenheit angehören!

Alles wird über die Maus mit entsprechenden Symbolen (Icons) gesteuert, so daß die Handhabung wirklich ideal ist. Alles baut sich logisch aufeinander auf, und es macht (hoffentlich) Spaß, bei der expandierenden Stadt als „Augenzeuge" und aktiver Gestalter tätig zu sein. Man merkt ziemlich bald, welche Fehler man macht und kann dann nochmal mit einer anderen Stadt neu beginnen. Gut ist auch, daß im Prinzip jedes neu generierte Land wieder andere Überlegungen erfordert, um es bestmöglich zu besiedeln. Nichts wiederholt sich – alles ist ständigem Wandel unterworfen. Möchte man irgendwann eine schöpferische Pause einlegen, so ist folgendes zu beachten: Auf der Programmdiskette lassen sich mehrere Spielstände abspeichern, so daß man später immer wieder in der Lage ist, auf laufende Simulationen zurückzugreifen. Nun, nachdem Schokoladen- und Zitronenseiten des Programms angesprochen wurden, kommen wir zum abschließenden Urteil: SIM CITY ist sicherlich ein „originales" Game, das seine Freunde finden wird, eine komplexe Simulation mit Stärken im Spielablauf und einigen Schwächen „im Abschluß". Das ist was für Leute, die gern mal testen wollen, ob nicht auch sie das Zeug zum kompetenten Bürgermeister und Stadtplaner in einer Person haben! Mir jedenfalls hat SIM CITY Spaß gemacht!

U.W./M.K.

Ohne Monster geht es nicht! *(Foto: Amiga)!*

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert:	**8**
Preis/Leistung	**8**

18, 20 ... nur nicht passen!

Programm: Skat, **System:** Atari ST (Monochrom und Farbe), **Preis:** Ca. 45 Mark, **Hersteller:** Rörig/Ergüvenc, **Muster von:** Ali Ergüvenc, Hagenstr. 4, 5650 Solingen.

Wer sich zu der nach Millionen zählenden Skat-Anhängerschaft rechnet, kann nun auch vor dem Monitor munter drauflosreizen. Die beiden Solinger Newcomer **Norbert Rörig** und **Ali Ergüvenc** haben ihr bereits vor zwei Jahren als PD-Version erschienenes Programm noch einmal von Grund auf überarbeitet und bieten es nun als kommerzielles Produkt an. Der Titel ist so schlicht wie passend: **SKAT**. Ich habe mir das Spiel auf dem Farbmonitor angesehen, aber auch die Monochrom-Version auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft. Anzumerken ist hier, daß die Schwarz-/Weiß-Fassung zwar völlig in Ordnung ist, das Spiel in seiner „farbigen" Ausführung aber doch einiges mehr an Spielfreude bringt.



Schauen wir uns nun das Programm etwas näher an. Nach dem Laden und dem Titelbild erscheinen auf dem Monitor drei wesentliche Elemente: Die Pull-Down-Menüleiste am oberen Rand, darunter die eigenen zehn Karten sowie die Konterfeis der drei Spieler. Hierbei tritt ein erstes, allerdings verschmerzbares Handicap zutage: man kann nämlich nur allein, mit zwei Computergegnern als Partner, spielen. In der Menüleiste findet man die gängigen Optionen, wie etwa „Neues Spiel" etc., daneben aber auch solche wie „Reiztabelle" (erklärt die Spielwertungen), „Kontrolle" (durch Aktivierung wird man beispielsweise zum Bedienen angehalten). Ferner „Mitzählen" (die eingeheimsten Punkte während eines laufenden Spiels werden für jeden Spieler auf dem Monitor angezeigt), „Geschwindigkeit" (Einstellung des Spieltempos) und „Mauern" (wobei den Computerspielern diese ungeliebte Spielweise zugeschanzt wird). Ganz rechts finden sich die drei meiner Ansicht nach wichtigsten Punkte: „Einzelspieler" (zeigt an, wer das Spiel „macht"), „Reizen" (gibt darüber Auskunft, wie weit gereizt wurde) und schließlich „Trumpf" (hier kann man sich noch einmal die Trumpffarbe, bzw. die Spielweise in Erinnerung rufen).

Zu Beginn wird, wie könnte es anders sein, gereizt. Dies geschieht in Form von Sprechblasen, die neben den Gesichtern der Spieler erscheinen. Durch



Einfache Handhabung: SKAT

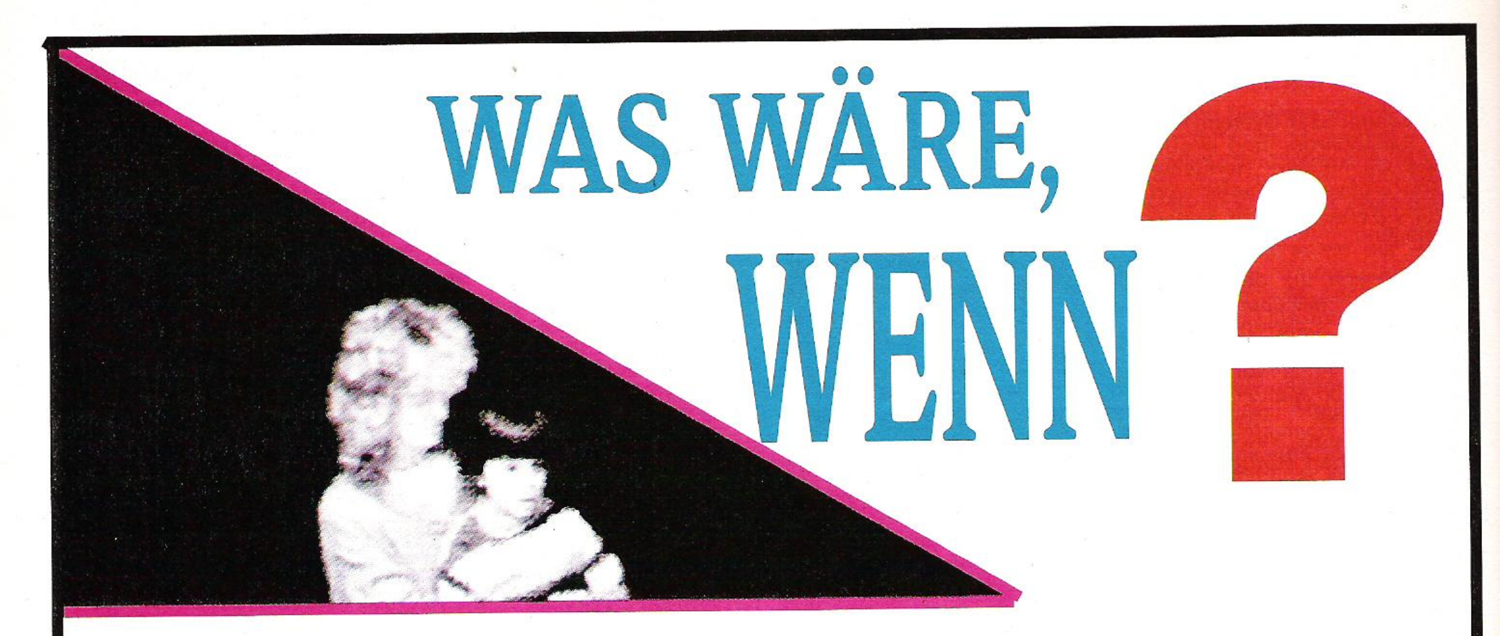
Anklicken von „Ja" oder „Nein" entscheidet man, ob man mit „mitgeht" oder „paßt". Auf dieselbe Art und Weise legt man fest, den Skat aufzunehmen oder aus der Hand zu spielen, bzw., ob man Kontra geben will.

Ein wenig störend ist es, daß immer nur einer der drei Spieler für kurze Zeit auf dem Monitor eingeblendet wird; das geschieht übrigens immer dann, wenn eine Aktion vorgenommen wird, d. h. beim Reizen, beim Ausspielen einer Karte etc. Hierdurch ist die Orientierung ein wenig erschwert; paßt man nicht genau auf, so kann es leicht passieren, daß man den Überblick verliert. Wie mir Ali Ergüvenc jedoch versicherte, soll – ein entsprechendes Interesse der User natürlich vorausgesetzt – eine Update-Version erstellt werden, die die Käufer kostenlos bekommen sollen.

Mit SKAT hat das Gespann Rörig/Ergüvenc ein Programm erstellt, das sicher nicht frei ist von kleineren Mängeln, das aber den Freunden dieses Spiels trotzdem viel Spaß machen kann. Wie es heißt, ist schon die „Ur-Fassung" des Programms als PD-Version sehr gut gelaufen. Ein ähnlicher Erfolg, nunmehr im kommerziellen Bereich, wäre den Programmierern sicher zu gönnen. Zumindest ist festzustellen, daß eine Menge Arbeit auf das Produkt verwandt wurde. Das Ergebnis ist ein ausgereiftes Programm, das vor allem in puncto Spielstärke zu überzeugen weiß.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	8



WAS WÄRE, WENN?

Programm: Conflict Europe, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** PSS.

„Mami, ich habe Angst", das sind die Worte des Kindes im Arme seiner Mutter zu Beginn des Title-Screens von **CONFLICT EUROPE,** einem Strategie-Spiel, das sich mit einer möglichen, auch atomaren Auseinandersetzung zwischen Ost und West, NATO und WARSCHAUER PAKT, beschäftigt. **PSS** hat es für die 16bitter in Szene gesetzt und eine sehr komplexe Simulation geschaffen. „Man kann nur hoffen, daß dieses Game niemals in Wirklichkeit 'gespielt' wird!", so oder ähnlich lautet die Friedensbotschaft in der deutschen Fassung, wobei man noch im Unklaren ist, ob diese überhaupt auf deutschsprachigem Boden erhältlich sein wird. Die Grundidee: Ein „normales", allerdings mit Digi-Sounds und modernen Features gespicktes Strategie-Programm mit der Aufgabe, einen möglichen Konflikt zwischen dem Westen und dem Ostblock computermäßig „durchzuspielen".
Sicherlich ist der Grundgedanke, aus Europa einen (atomaren) Kriegsschauplatz zu machen, obsolet, veraltet, wenn nicht gar absurd. Man denke nur an den teilweisen Abriß des Eisernen Vorhangs (Ungarn), die politische Reformation in Polen oder an den kontinuierlichen Abbau des Stalinismus' in der Sowjetunion. Auch die Verträge zur Verschrottung der atomaren Kurzstrecken-Raketen sind bereits seit Monaten unter Dach und Fach. Doch: Jetzt kommt CONFLICT EUROPE...
Zum Spiel nur so viel: Die Grafiken sind von unterschiedlicher Qualität; die Güteklassen reichen von 6 bis 9. Die Steuerung der Boden-, Luft- und Marine-Einheiten ist sehr kompliziert; gewöhnungsbedürftig und bisweilen verwirrend. Der strategische Wert des Spiels besteht in dem Bemühen, diese Simulation so „echt" wie möglich zu gestalten. Dazu gehören: Kriegsberichte über den Ticker („Ein Kampf unter Einsatz von atomaren Mittelstrecken-Raketen tobt in Norwegen. Schwere Verluste zu beklagen, minimaler radioaktiver Niederschlag"), Feuerpausen können vereinbart, Friedensangebote an den Feind abgeschickt werden ("Der ständige Einsatz von atomaren Waffen wird uns noch alle umbringen. Wir hoffen deshalb, daß Sie die Gelegenheit ergreifen, um unser Angebot bezüglich einer Friedensvereinbarung anzunehmen").
Desweiteren wird man nach jedem „ernsten Gefecht" über die derzeitige Bevölkerungszahl und die Verstrahlungsrate informiert. So zieht man seine Truppen so vor sich hin, bereitet einen Angriff vor, nimmt Städte ein, rüstet seine Einheiten wieder auf, bis, ja bis eine der beiden Seiten das totale Übergewicht hat. Spätestens aber nach 30 Tagen imaginärer Spielzeit ist der Krieg vorüber...
PSS hat es gewagt, ein heikles Thema aufzugreifen, und hat den Mut, dieses als technisch hervorragend gelöst zu bezeichnende Spiel auf den „Schauplatz Europa" zu bringen... Kommentar: Der Kriegszustand ist allen Geschöpfen natürlich. Der Krieg ist ein Versuch, andern gewaltsam das zu nehmen, was sie haben oder was wir haben wollen. Der Krieg ist auch nötig, um Subordination zu erzwingen, Städte, Länder usw. zu gründen, und ferner, um politische Gebilde von schlechten Säften zu befreien. Diese Art von Krieg ist übertragbar auf fast alle Bereiche der Games der Software-Geschichte.
Nur: CONFLICT EUROPE behandelt einen „möglichen 3. Weltkrieg". Dieses Thema ist heiß. Ich kann nur sagen: „PSS, ich habe Angst!"

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**Der Spieler soll entscheiden!**
Preis/Leistung	**7**



Der „3. Weltkrieg" in vollem Gange . . . zum Glück nur auf dem Compi.

DIE ROTE WELLE ROLLT...

Programm: Red Lightning, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC., kurz als SSI bekannt, läutet ihren Sommer '89 äußerst „brisant" ein. **RED LIGHTNING**, eine Simulation, deren Grundlage wieder einmal der 3. Weltkrieg bildet, dürfte die Gemüter aller ein wenig anheizen. Die Kritiker wenden sich entsetzt von solchen „Kriegsspielchen" ab, wogegen sich die Fans derartiger Simulationen sich die Hände reibend in ihr stilles Stübchen zurückziehen und mit dem zeitraubenden Kampf auf dem Computerschlachtfeld beginnen werden. Alles nach dem Motto: Möge der Bessere gewinnen.

Grafik	**6**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**(sollte jeder selbst entscheiden)**
Preis/Leistung	**7**

Ein gewisses Quantum an Zeit muß man auch bei RED LIGHTNING investieren, denn die Konflikte im guten alten Europa können sich ganz schön ausdehnen. Zwar lassen sich die insgesamt drei Szenarios auch als „Kurzversion" spielen, in der die sonst üblichen 30 „Tage" Spieldauer auf nur zehn „Tage" verkürzt werden. Dennoch wird gerade bei intesivem Spielen ein Tag nicht für jene 10 „Tage" ausreichen. Schließlich unterteilt sich ein vom Computer simulierter Tag noch in zwei zwölf Stunden lange Hälften, in der verschiedene Spielphasen ablaufen. Doch bevor ich auf den genauen Spielablauf eingehe, kurz noch einige Worte zum „Spielhintergrund": Europa, irgendwann in den 90er Jahren. Kräfte des Warschauer Paktes haben soeben die lang befürchtete Großinvasion begonnen. Teile der Bundesrepublik sind schon besetzt, die Kämpfe in Norwegen und im Nordatlantik befinden sich in einer ersten entscheidenden Phase. Kurzum: Die Roten Truppen scheinen unaufhaltbar.

Der Spieler kann wahlweise in die Rolle der Nato oder die des Warschauer Paktes schlüpfen, wobei natürlich auch ein Spiel zu zweit möglich ist. Das eigentliche Kampfgebiet beschränkt sich auf Mitteleuropa, die beiden deutschen Staaten stehen verständlicherweise im Mittelpunkt des Geschehens. Jedoch haben auch die Kämpfe in Island, Norwegen und im Atlantik indirekt Einfluß auf den Ausgang des Krieges, denn sollten z.B. die Sowjets die Oberhand zu Wasser gewinnen, sehe es schlecht um die lebensnotwendigen amerikanischen Truppentransporte aus und so fort.

Der Ablauf der Simulation gliedert sich grob in drei Phasen, was die ganze Chose stark vereinfacht. In der ersten Phase können die Aktionen des Warschauer Paktes festgelegt werden, worauf dann die Nato-Einheiten zum Zuge kommen. Die abschließende Combat-Phase gibt schließlich über Erfolg oder Mißerfolg der einzelnen Kampfhandlungen Auskunft. Im Kampf gegen den vermeintlichen Gegner steht dem Spieler eine ganze Palette an Möglichkeiten zur Verfügung. So können die östlichen Eindringlinge gleich zu Beginn Österreich einnehmen, was eine gänzlich neue strategische Lage schaffen kann. Ferner können die Ostblockstaaten auf ihr großes Potential chemischer Waffen zurückgreifen und so dem Westen kräftig „einheizen". Aber auch andere Sonderoptionen wie Bombardements taktisch bedeutender Anlagen stehen beiden Kriegsparteien zur Verfügung. Zuguterletzt lassen sich natürlich auch die Einheiten an sich bewegen, was die eigentliche Anforderung an den Spieler stellt. Etwas schlecht gefiel mir, daß es nicht möglich ist, übergreifende Befehle für mehrere Einheiten zu erteilen, so daß die Verschieberei der Truppen zu einem umständlichen Vergnügen ausartet. Dennoch erweisen sich die Möglichkeiten, so ist man es ja mittlerweile von SSI gewöhnt, als äußerst umfangreich und komplex. Doch daneben haben auch andere Einflüße spielentscheidende Wirkung, wie man bald feststellen wird.
Die Grafik fiel den Umständen entsprechend gut aus, wenn auch etwas Übersicht nicht schlecht gewesen wäre. Von der Steuerung gibt es nichts Negatives zu berichten. Alle Aktionen lassen sich bequem per Maus über Ikonen und Pull-downs realisieren. Wünschenswert wäre noch eine ständige Grobübersicht des gesamten Kampfgebietes gewesen, denn so verliert man leicht den Überblick über das Geschehen, wenn man geographisch nicht sehr bewandert ist.
RED LIGHTING simuliert äußerst realistisch die möglichen Geschehnisse eines 3. Weltkrieges. Über das eigentliche Spielthema kann man (und sollte man) diskutieren, wogegen es über die Qualitäten des Programmes nicht viel zu streiten gibt. Einige kleine Ungereimtheiten stehen einer Vielzahl positiver Aspekte gegenüber. Freunde dieses Genres sollten ruhig einmal RED LIGHTNING unter die Lupe nehmen. Der Computer wartet schon darauf, euch zu schlagen!

Torsten Blum

5 NEUE

für den Evergreen

Programm: Populous – The Promised Lands, **System:** Amiga (angeschaut), ST, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Nicht nur in der ASM-Hitparade, auch innerhalb der Redaktion steht **POPULOUS** von **ELECTRONIC ARTS** ganz weit oben. Nun habe ich das Vergnügen, Euch, die Ihr das „Masterprogramm" bereits besitzt (oder es Euch noch zulegt), die preiswerte Zusatz-Diskette, namens **THE PROMISED LANDS,** kurz näherzubringen.

Nach Martinas Exklusiv-Bericht in der April-Ausgabe möchte ich mich nur kurz mit den fünf neuen Welten für POPULOUS auslassen, da die Grund-Idee bereits allen bekannt sein dürfte. Es handelt sich – nach wie vor – um Strategie der allerersten Güte!

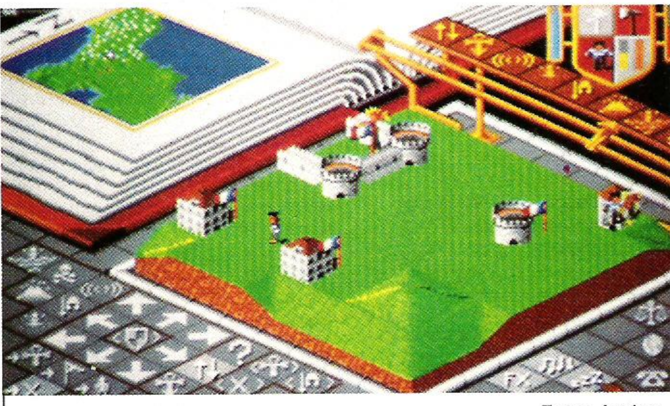
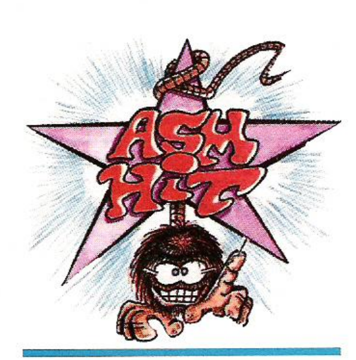


Foto: Amiga



»POPULOUS – THE PROMISED LANDS – fünf neue Landschaften, die es in sich haben!«

Die Datendiskette, die ins Masterprogramm eingeladen werden muß, bietet uns fünf neue Landschaften. Die ursprünglichen 500 Welten wurden den Namen nach beibehalten. Wer die „alten" Codeworte kennt, kann diese auch hier anwenden.

Die Lanschaften im einzelnen: Lego-Land, Verrückte Welt, Wildwest, Französische Revolution und Bit-Land. „Wildwest" bietet das „übliche" Landschaftsbild (Kakteen, Sand, Felsen); auf der Seite der Guten stehen die Indianer; das Böse wird von den Cowboys verkörpert.

„Lego-Land" ist zum Teil durch eine bestimmte Farbgebung etwas verwirrend. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hat man aber auch die Klötze im Griff. Das Land der „Französischen Revolution" ist grafisch ebenso „eindeutig", wie alle anderen „Klischees", die hier verwendet wurden.

Die eigentlichen Highlights der PROMISED LANDS sind meiner Meinung nach die „Verrückte Welt" und „Bit-Land"! Sowohl in der „Verrückten Welt" wie in der „Bit-Landschaft" ziehen die altbewährten POPULOUS-Strategien nicht mehr. Bei den „Verrückten" haben die Bewohner nur eine sehr geringe Lebenserwartung. Man hat also darauf zu achten, daß schnell reagiert wird! Die herrlich gezeichneten geometrischen Häuschen runden dieses Level nach oben hin ab.

Zur „Bit-Landschaft": Es handelt sich hier um eine mit viel „grafischem" Witz erstellte Welt, bei der der Grund und Boden aus Druckerpapier besteht. Die Felsen sind Disketten, die Häuschen sind durch verschiedene Computermodelle dargestellt – von der „simplen" Schreibmaschine bis hin zum Cray-Rechner ist alles vorhanden.

Gewisse Strategie-Elemente wurden z.T., wie angesprochen, geändert. Im „Bit-Land" und vor allem in der „Verrückten Welt" müssen neue Strategien erarbeitet werden. Der Computer spielt insgesamt auch etwas aggressiver als in der Masterfassung. So nutzt er relativ früh Armageddon, während Sümpfe nur recht sparsam „zum Einsatz" kommen. Dagegen geizt er nicht mit Erdbeben und Vulkanausbrüchen. Im Prinzip spielt er die harte Tour, die bei der Masterfassung von POPULOUS gerade der Spieler gehen **mußte,** um gegen den Rechner gewinnen zu können. Zum Abschluß noch ein paar übernommene Worte aus dem Originaltext POPULOUS aus der April-Ausgabe:

Mich hat sie total begeistert. Schade, daß der Platz nicht genügt, um hier einige meiner Erlebnisse zu schildern. Es dauert schon eine Weile, bis man „so etwas" unter Kontrolle gebracht hat. Je nachdem, wie man sich gab, geht's halt dann in der nächsten Welt weiter. Von mir aus nur noch eins: „Gut gemacht, Sterbliche!" Ich hoffe, die PROMISED LANDS (die verheißungsvollen Länder) sind ein gutes Pflaster! Das „Masterprogramm" bedankt sich bei Dir!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Technik/Strategie	**11**
Handhabung	**10**
Spielwert	**12**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Soccer Manager Plus, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Entweder man mag sie, oder man mag sie nicht. Auf diesen einfachen Nenner läßt sich das Dilemma um die immer wieder neu verarbeitete Idee des guten, alten Football-Manager-Prinzips bringen. Die Schar der Vertreter dieses Spielgenres zählt inzwischen nach Dutzenden, und nun gesellt sich ein weiteres Produkt hinzu: **STARBYTEs SOCCER MANAGER PLUS**. Ob nun das „PLUS" im Titel seine Berechtigung hat, möchte ich mal dahingestellt sein lassen. Denn: Im Grunde unterscheidet sich das STARBYTE-Werk kaum von anderen Spielen seiner Art. Was das Game aber wiederum interessant macht, ist die Tatsache, daß alle aktuellen Bundesligisten und 18 der insgesamt 20 Zweitligavereine betreut werden können. Als Einwohner der Nordhessen-Metropole habe ich mich naheliegenderweise dazu entschlossen, die Geschicke des KSV Hessen Kassel zu übernehmen und den Rest der Zweiten Liga das Fürchten zu lehren. Klar, daß mein vorrangiges Ziel der Aufstieg in die Erstklassigkeit und vielleicht sogar die Meisterschaft war. Doch hier wie überall steht vor Ruhm und Ehren ein hartes Stück Ar-

Programm: Genius, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Almisoft, **Muster von:** Software 2000, Plön.

Die Biotechnologie scheint nun auch Einzug in den Spielebereich zu halten. Ein deutsches Programmierteam hat sich der Virenforschung angenommen und ein süchtigmachendes Spiel im Reagenzglas zusammengebraut. Dieses Spiel soll nun auf die Amiga-User losgelassen werden und wird wohl einige Suchtopfer fordern.
Bei dem Kombinationsspiel **GENIUS** hat der Spieler die Aufgabe, spezielle Virenstrukturen zu erforschen, d.h. ihre chemische Zusammensetzung herauszufinden. Die Viren werden als dreidimensionale Würfelverbindungen dargestellt. Die Seiten der Würfel repräsentieren die einzelnen Elemente, die sich farbig voneinander unterscheiden. Die korrekte Farbkombination muß nun in maximal 29 Versuchen erraten werden. Man kann verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, die von der Untersuchung eines Moleküls (Würfel) bis zu

VON SIEG ZU SIEG

beit. Und so war ich mit einem guten vierten Platz zum Abschluß der Saison vollauf zufrieden.
Doch will ich das Pferd nicht von hinten aufzäumen. Also der Reihe nach: Wie immer beginnt alles mit dem Laden, was zum Glück nach kurzer Zeit über die Bühne ist. Es folgt die Titelmelodie, übrigens die einzige Geräuschquelle während des gesamten Spielgeschehens, anschließend die Eingabe des Namens. Danach wird man von einer hervorragend gesampelten Stimme dazu aufgefordert, sich für einen der insgesamt 36 Vereine zu entscheiden. Meine Wahl fiel, wie gesagt, auf den KSV Hessen; und meine Verblüffung war groß, als ich bei der Betrachtung des zwanzigköpfigen Kaders allesamt Spieler der Eliteklasse in den Reihen des Kasseler Zweitligisten entdeckte. Hier wird ein erster Schwachpunkt des Programms offenbar; denn die Kicker werden den Vereinen per Zufallsgenerator zugelost. Schöner wäre es sicherlich gewesen, hätte man die Clubs mit den tatsächlich unter Vertrag stehenden Spielern ausgerüstet. Doch sei's drum – damit läßt es sich leben.
Das Hauptmenü bietet folgende Optionen: „Spieler verkaufen" und „Spieler kaufen", „Tabelle", „Speichern", „Trainingslager", „Preise", „Spielplan" und „Weiter". Für Letzteres sollte man sich natürlich erst dann entscheiden, wenn alle anderen Vorbereitungen getroffen sind. Was es mit „Spieler kaufen/verkaufen" auf sich hat, dürfte klar sein, zumal alle Eingaben ausreichend auf dem Bildschirm erklärt werden. Ein Besuch im Trainingslager steigert Kondition und Technik der Akteure und damit die Siegchancen der Mannschaft, ist aber auch nicht ganz billig. Zwischen 200.000 und 800.000 Mark müssen für den Aufenthalt berappt werden. Damit kommen wir zu dem wohl wichtigsten Aspekt des Programms: den Moneten. Mit anfangs 100.000 Mark ausgestattet, muß man haushalten, möglichst Gewinne erwirtschaften, um in bessere Spieler investieren zu können, kurz: auf den sportlichen wie finanziellen Erfolg hinarbeiten. Einfluß auf die Einnahmen haben da natürlich auch die Eintrittspreise bei Spielen im eigenen Stadion. Bis auf 30 Mark kann man sie hochschrauben, sollte aber hierbei berücksichtigen, wie attraktiv der erwartete Gegner ist. Natürlich muß man auch damit rechnen, daß bei zu hohen Preisen die Zuschauer ausbleiben – ein vernünftiges Maß sollte also angestrebt werden.
Die Qualität der Spieler wird nach der üblichen Methode angezeigt, durch Gütepunkte nämlich für die einzelnen Einsatzbereiche (**T**or, **A**bwehr, **M**ittelfeld, **S**turm) sowie durch Energiepunkte, welche die körperliche Verfassung der Spieler verdeutlichen.
Bei 99 Punkten ist ein Mann topfit; geht's jedoch gen 50, so wird's spätestens dann Zeit für eine Verschnaufpause. Auch an die **E**rsatzbank sollte man denken.
Bei der Zusammenstellung beziehungsweise Änderung des Kaders durch Verkäufe oder Käufe muß man in jedem Falle auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den einzelnen Mannschaftsteilen achten. Zwei Torleute sind absolutes Muß, denn Gelbe oder Rote Karten, aber auch Verletzungen zwingen immer wieder Spieler zu Zwangspausen. Deshalb sollten Abwehr, Mittelfeld und Angriff immer auch so stark besetzt sein, daß man personelle Alternativen zu gesperrten, verletzten oder überforderten Akteuren aufzuweisen hat.
Bevor es ins Spiel geht, muß nun nur noch der „Härtegrad" festgelegt werden; das bedeutet, daß man entscheiden muß, wie aggressiv man das Team einstellen will. Je härter die Spieler zur Sache gehen, desto höher ist die Aussicht auf Erfolg, umso mehr steigt natürlich auch das Risiko der Gelben und Roten Karten. Nun endlich geht's zum Spiel. Man hat die Wahl, sich Ausschnitte anzusehen, die Torfolge zu beobachten oder sich gleich das Endergebnis anzuschauen. Ersteres wird man angesichts der dürftigen Grafik bald aufgeben; ich war bald gar so ungeduldig, daß ich mich nur noch auf die Einblendung der Halbzeit- und Endergebnisse beschränkte, um möglichst schnell zur nächsten Partie übergehen zu können.
Pokalspiele bereichern das Geschehen noch zusätzlich; da solche Spiele überdies immer einen besonderen Reiz ausüben, besteht hier, Erfolg natürlich vorausgesetzt, die Aussicht auf kräftige Zusatzeinnahmen.
Ich möchte meinen Bericht mit den Worten schließen, mit denen ich ihn begonnen habe: Football Manager – entweder man mag sie, oder man mag sie nicht. Wer unter Euch sich für dieses Spielgenre begeistern kann oder auf der Suche nach einem Programm dieser Art ist, bekommt mit SOCCER MANAGER PLUS ein ausgereiftes Produkt an die Hand, das zu spielen sich immer wieder lohnen wird.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**6**
Realitätsnähe	**9**
Strategie	**9**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**

GENIUS
einfach genial!

sehr komplexen Strukturen mit etlichen Würfeln reichen. Zusätzlich kann noch ein Zeitlimit vorgegeben, die maximale Anzahl der Versuche begrenzt oder die Zahl der verwendeten Farben verändert werden. Für absolute Cracks gibt es noch eine weitere Schwierigkeitsstufe: Die Verbindungen zwischen den Würfeln ändern plötzlich ihre Position.
Zu Beginn der Spielrunde erscheint die gewählte Virenstruktur in der obersten linken Ecke des Spielfeldes. Nun muß man mit der Maus eine beliebige Farbe aus der Farbleiste am oberen Bildschirmrand wählen und die gewünschten Würfelseiten der Struktur einfärben. Dies geschieht, wie auch die Bedienung aller anderen Funktionen, mittels der Maus. Es bleibt dem Spieler freigestellt, ob er nur eine Seite einfärbt oder gleich mehrere, wobei auch verschiedene Farben benutzt werden können. Beim ersten Spielzug kann man sowieso nur planlos vorgehen, da die Auswertungskästchen (dazu kommen wir gleich) erst beim zweiten Zug erscheinen.
Nach dem Setzen der Farben klickt man auf ein entsprechendes Feld im Befehlsrequestor, um den nächsten Spielzug einzuleiten. Die Virenstruktur erscheint erneut, diesmal aber in Verbindung mit den Auswertungskästchen. In den Kästchen wird nun eine richtige Farbe, die am richtigen Platz sitzt, durch einen schwarzen Punkt angezeigt. Eine richtige Farbe, die aber am falschen Platz sitzt, wird durch einen weißen Punkt dargestellt. Anhand der Auswertungen ist es jetzt möglich, durch Kombinieren nach und nach die richtige Zusammensetzung der Virenstruktur zu ermitteln. Die Auswertung der Kästchen ist etwas gewöhnungsbedürftig, stellt aber nach kurzer Zeit kein Problem mehr dar.

GENIUS ist ein außergewöhnliches Kombinationsspiel, das wohl viele Anhänger finden wird. Durch die unendlich vielen Farbkombinationen und die diversen Schwierigkeitsgrade stellt das Spiel selbst für den geübten „Geniuser" immer wieder eine Herausforderung dar. Das deutsche Handbuch ist sehr ausführlich und geht auf alle Punkte genauestens ein. Die Grafik ist gut gelungen, der Bildschirmaufbau klar und übersichtlich. Es gibt eine High-Score-Liste und der Spielstand kann jederzeit gesaved werden.
Der Kopierschutz des Programms viel als einziger Punkt negativ auf. Beim ersten Einlegen der Diskettte erscheint eine Code-Nummer, die nur für diese Diskette gilt und unbedingt sofort notiert werden muß. Die Nummer wird später bei jedem Neustart abgefragt und kann dann nicht mehr ermittelt werden. Da das chaotische ASM-Team nach dem Motto verfährt „Erst schießen, dann fragen" (Anleitungen werden nur im äußersten Notfall gelesen), wurde der Code natürlich nicht notiert, was zur Folge hatte, daß das Spiel beim zweiten Laden nicht mehr gestartet werden konnte. Der Kopierschutz kann also für lesefaule Leute zum Verhängnis werden. Ansonsten kann man aber dem deutschen Programmierteam **ALMISOFT** nur zu ihrem, meines Wissens nach, ersten Spiel gratulieren.

Klaus Segel

Grafik	**6**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

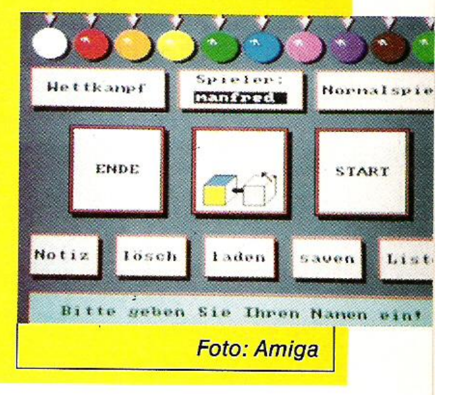


Foto: Amiga



MicroStyle
XENOPHOBE
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
● Aufregende Arkade Action
● Für 1 oder 2 Spieler
● Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
● Separate Joystick Kontrolle
● Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
RVF
HONDA
MicroStyle
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
● Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
● Realistische Kontrollen
● Digitalisiertes Motorgeräusch
● Verschiedene Schwierigkeitsgrade
● Berühmte Rennstrecken
● Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compartible.
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 0 21 01 / 63 75 75 Mo. + Do. 15.00-19.00 h
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी इसे तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। सके। उस के बाद पिताने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। ोड़ सके।

रे मेरे पुत्रो। देखो, ल कर रहोगे, गर तुम

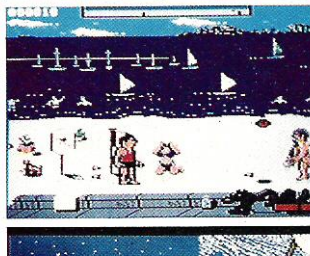
NEWS

Streiflichter

Das nächste **GAMES**-Projekt aus dem Hause **US GOLD.** wird „ausnahmsweise" mal nicht unter *EPYX* erscheinen. **AUSSIE GAMES**, so der Titel des Produkts, beschäftigt sich mit lustigen, humorvollen Spielen der Australier; jedoch etwas „entfremdet". Erst Anfang '90 werden wir es in den Händen halten. Hier aber schon mal ein kleiner Einblick!









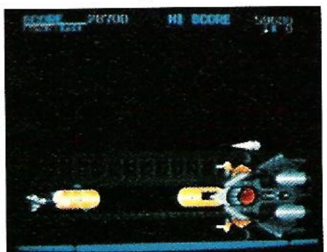
ELECTRONIC ARTS kündigt für IBM PC und Kompatible das Gegenstück zu DPaint III (Amiga) an. Unter dem Namen **DELUXE PAINT II ENHANCED** soll das Programm in einer 3.5- und 5.25-Zoll-Version die PC-User beglücken. 640K Speicher sind Voraussetzung; das Programm ist kompatibel zu jeder (!) Grafikkarte, für ein angeneh-



meres Arbeiten allerdings wäre eine Festplatte zu empfehlen. Bei einem Preis von etwa 300 Mark wird man sich die Anschaffung des Programms sicher gründlich überlegen müssen; wer sich für den Kauf entscheidet, bekommt dafür jedoch auch eine Fülle von neuen Features geboten. Das Erscheinen ist für Oktober angesetzt.

Gerade mal ins Geschäft gekommen, schmiedet der Newcomer **IMPRESSIONS** schon große Pläne: Unter dem Label **PLATO** will man künftig qualitativ hochwertige, niveauvolle Software für Amiga und Atari ST unters Volk bringen. Die ersten Titel: **Emperor of the Mines** (Kriegs-/Strategiespiel), **Superleague Soccer** (Fußball) und **Automatic Railway Control System**, eine Eisenbahn-Simulation.

Damit auch die **MEGA-DRIVE**-Freaks nicht zu kurz kommen, haben wir an dieser Stelle ein paar News aufgelistet. Folgende Module sind ab sofort oder in Kürze bei **GAMESWORLD** erhältlich: **WORLD CUP SOCCER**, ein Fußballspiel allererster Güte, **THUNDERFORCE II**, sehr interessantes Shoot-em-up (siehe Screenshot), **BASEBALL**, der Name sagt alles. Außerdem gibt es noch eine interessante Neuigkeit für alle Nicht-Monitor-Besitzer. Es gibt das **SEGA MEGA Drive** jetzt in einer Pal-Version, die direkt an die heimischen TVs angeschlossen werden kann. Natürlich kann dieses *Mega Drive* auch weiterhin an alle handelsüblichen Monitore mit Scart-Buchse angeschlossen werden. Mit ca. 500 DM incl. einem Spiel seid Ihr dabei (Info: **Gamesworld** und **CWM**).



Thunder, Force II (Sega)

Nach dreijähriger Entwicklungszeit steht uns nun eine neue Art von Adventures ins Haus, welche sich **CINEMATIQUE** nennt und von **DELPHINE/PALACE** kommt. Das erste Adventure dieser Art wird **FUTURE WARS: TIME TRAVELLERS** heißen. Das Programm soll sich durch eine bestechende Story, tolles Gameplay, hervorragende Grafiken, Animationen und Sound auszeichnen. Angekündigt sind Versionen für Amiga, ST und PC.



Ein erstes Bild . . .

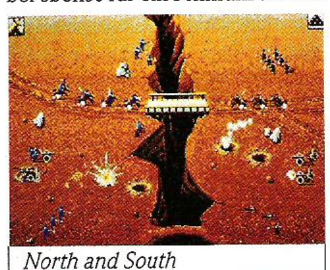
Eine kleine Vorschau auf **SIERRA ONLINE**s kommende Produkte erreichte uns von **ACTIVISION**. Noch dieses Jahr erscheinen neben anderen Titeln **SILPHEED** für die 16-Bitter, **HOYLE'S BOOK OF GAMES** für IBM und ST, **THE COLONEL'S BEQUEST** für IBM, **LEISURE SUIT LARRY 3** für IBM und ST, **HERO'S QUEST** und **ICE MAN** für IBM, **SPACE QUEST 3**, **KING'S QUEST 4** und **MANHUNTER SF** für den Amiga. Nächstes Frühjahr gibt's dann neben den üblichen Umsetzungen **SORCERIAN** und **CONQUEST OF CAMELOt** neu für den IBM.

Einen ersten Blick konnten wir auf einige neue, aber noch nicht fertiggestellte **INFOGRAMES**-Produkte werfen. Grafisch ansprechend, dazu äußerst komplex – einen vielversprechenden ersten Eindruck hinterließ **DRAKKHEN**. Ziel die-



ED

ses Rollenspiels ist es, die Welt zu retten; hierzu steht dem Rollenspieler eine vierköpfige Party zu Verfügung, die in den Kampf gegen Drachen und andere Gegner geschickt wird. Bei **ED** stürzen sich ein Roboter und ein kleiner Drachen gemeinsam in die haarsträubendsten Abenteuer; witzige Effekte sorgen hierbei ebenso für ein Schmunzeln wie



North and South

bei **NORTH AND SOUTH**. In diesem Programm – der Papierform nach eigentlich ein Strategiespiel, allerdings mit starken Comic-Einflüssen – kann man entweder die Rolle der Yankees oder aber der Südstaatler im amerikanischen Bürgerkrieg übernehmen und um Ruhm



Drakkhan

und Ehren kämpfen. Rasant geht es zu bei **IRON TRACKERS**, einem Rennspiel mit Buggy-ähnlichen Motorrädern, das den Spieler querfeldein durch ein von Monstern und abscheulichen Wesen heimgesuchtes Gelände führt. Die Fertigstellung aller Produkte ist für Oktober, spätestens für November anvisiert.



Iron Trackers



Um folgende Meldung bat uns Günter Frhr. v. Gravenreuth, Rechtsanwalt und Verfasser der Pressemitteilung:

MORDAUFRUF PER COMPUTERSPIEL

„Das Kopieren von Computerspielen wird häufig noch als Kinderzimmer-Kriminalität angesehen. Daß die „Computerfreaks" keinesfalls immer friedlich sind, mußte nunmehr Rechtsanwalt, Diplomingenieur (FH) Frhr. v. Gravenreuth – er vertritt EDV-Unternehmen im Bereich der Softwarepirateriebekämpfung – erfahren. Nach einer Kanzleiräumung wegen Bombendrohung und einem nächtlichen Störanruf, wonach die „Autos der Anwälte flambiert" werden, mußte er nunmehr feststellen, daß in der Szene ein Computerspiel „Kill Gravenreuth" im Umlauf ist. Hierin wird nicht nur unter Angabe der Kanzleianschrift zu Terroranschlägen aufgefordert, sondern auch konspirativ Geld für einen Killer gesammelt nach dem Motto: „Spenden gibt es genug, Killer auch – dann ist Deutschland wieder gerettet!".
Derartige Drohungen sind ernst zu nehmen. Als Täter der Drohung mit dem Brandanschlag konnte eine Person ermittelt werden, die ausschließlich aus dem Verkauf von unerlaubt hergestellten Computerprogrammen lebte und nach momentanen Erkenntnissen (das Ermittlungsverfahren ist noch nicht abgeschlossen) viele Tausend DM Einkünfte im Monat erzielte. Auch gab es vor einigen Jahren einen größeren Brandanschlag auf ein Düsseldorfer EDV-Unternehmen, welches intensiv gegen Softwarepiraten vorgegangen ist. Die Täter konnten nie ermittelt werden; in der Szene spricht man davon, daß es „Computerfreaks" aus Bochum waren."

Für die **PC-ENGINE** gibt es jetzt 'ne Menge Soft- und Hardwarenews. Beginnen wir mit den weichen Teilen (Software). *R-Type*-mäßig geht's bei **ROCK-ON** ab. **CYBERCROSS** verspricht stundelangen Spielspaß in *Rolling-Thunder-Manier*. **YACSA** hingegen scheint der *PC-ENGINE* nicht würdig zu sein, handelt es sich hierbei doch tatsächlich nur um eine billige Kopie von *SPACE HARRIER* ! All diese *HuCards* müßten zum jetzigen Zeitpunkt für ca. 110 DM bei **DYNATEX** oder **GAMESWORLD** erhältlich sein. Auch fürs CD-Rom gibt's'n paar softige News, und zwar **VARIS II** (Ballerspiel), **WONDERBOY III** und **ALTERED BEAST.** Die Preise dürften sich so um die 140 DM bewegen, Genaueres erfahrt Ihr bei **GAMESWORLD.** Ebenfalls von *Gamesworld* kommt der **RGB-COLOR-BOOSTER**, diese kleine schwarze Box verspricht neben einer besseren Farbauflösung noch mehr Abstufungen und klarere Darstellung des Monitorbildes! Kosten soll das Ding so ca. 70 Märker.

Veröffentlichungsrekorde kündigt **PSYGNOSIS** an. Innerhalb der nächsten sieben Monate sollen 43 Titel auf den Markt gebracht werden. Darunter befinden sich Titel wie **TRIAD II, STRYX, NEVER MIND, SHADOW OF THE BEAST, BARBARIAN II, MATRIX MARAUDERS, CARTHAGE, GORE, KILLING GAME SHOW, INFESTATION** und **FIRESTONE,** welche für Amiga, ST, C-64 und PC erscheinen werden. Mehr darüber gibt's, sobald wir was haben.



... nine, ten, eleven o'clock, twelve o'clock – **ROCK 'N ROLL** ist angesagt. Dies nämlich ist der Titel von **RAINBOW ARTS'** neuestem Spiel, das im Oktober auf den Markt kommen soll. Über ein halbes Dutzend Rock-'n-Roll-Tunes dienen als musikalische Unterlegung dieses Games, bei dem es darum geht, eine Kugel mittels Maus oder Joystick durch 32 Level zu manövrieren. Wie es heißt, ist das Programm mit zahlreichen zusätzlichen Features angereichert. Geplant sind Versionen für Amiga und ST (70 Mark), C-64 und Amstrad CPC (Disk. 50 Mark, Kass. 40 Mark) sowie Spectrum (Disk. 50 Mark, Kass. 30 Mark).



Der **TSV Heiligenrode** veranstaltete im Spätsommer ein internationales Marathon-Meeting, einen Abendlauf mit riesiger Beteiligung. Der Pokal wurde von der Düsseldorfer Firma **RAINBOW ARTS** gestiftet. Wie die sportlichen und äußerst fitten Herren bekundeten, „lieben sie die Shirts von R.A. 'über alles', weil sie so gut zu unserem Sport passen". Zum Dank an R.A. stellten sie sich unserem Fotografen. Ihr „innigster Wunsch": „Vielleicht kriegen wir für den Winter noch ein paar T-Shirts und einige Tassen für unseren Tee aus Düsseldorf?" Mal sehen, RAINBOW ARTS wird's sicher (ein)richten!

Das Tagesgespräch

Neues Kommunikationssystem als Konkurrenz zu BTX?
„HIGHSCORE" erprobt interaktives Videodat

Wiederum zeigt der WDR Mut zur Innovation. In der Computersendung „HIGHSCORE" wird erstmals ein neues Kommunikationssystem interaktiv genutzt, das zukünftig schnelle Informationsübertragung gewährleistet: Videodat. Das Sensationelle an diesem neuen Medium ist, daß man neben einem Fernsehgerät und einem beliebigen Computer mit Datenübertragungssoftware lediglich einen Videodat-Decoder braucht, um sämtliche Daten zu empfangen. Zum Empfang der Informationen wird also kein Modem oder ähnliches benötigt. Sämtliche Informationen werden in der Austastlücke des Fernsehbildes gesendet und werden vom Videodat-Decoder entschlüsselt als ASCII-Datei auf den Computerbildschirm gebracht. Es ist dann möglich, die so erhaltene Text- oder Bild-Information einfach auf Diskette abzuspeichern.

Die Technik ist inzwischen so weit entwickelt, daß 2,9 MByte Daten pro Stunde übertragen werden können. Das entspricht ca. 1300 DIN A 4-Seiten Text.

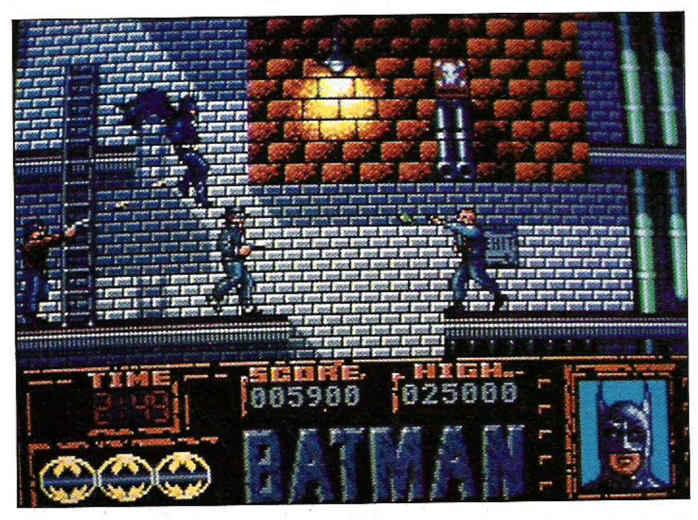
In der Computersendung „HIGHSORE" wird nun mit dem Videodat-System eine Art Mailbox eingerichtet. Unmittelbar während der Sendung können sich User über dieses System austauschen, Fragen und Antworten zu Spielen oder aber auch Tauschangebote ins Videodat-System einspeisen, die dann parallel zur Sendung in der Austastlücke gesendet und empfangen werden. Start des Projekts ist die „HIGHSCORE"-Sendung am 16.9.89. Jeder, der über die obengenannte Konfiguration (TV oder Videorecorder, Videodat-Decoder, Computer) verfügt, kann die Daten empfangen. Wer seine Beiträge in das Videodat-System einspeisen möchte, der kann dies entweder telefonisch (0221/217474; einfach die Nachricht durchgeben, sie wir dann ins Videodat eingetippt) oder per DFÜ (0221/218323). In letzterem Falle wird der Beitrag DIREKT ins Videodat-System eingespeist.

Der Vorteil der Videodat-Technik gegenüber BTX besteht vor allem darin, daß zum Empfang dieser Daten keine Postgebühren anfallen, da die Datenübertragung mit dem Fernsehbild geschieht. Die Daten werden übrigens bei einer Aufzeichnung mit dem Videorecorder mitaufgenommen, so daß man sie jederzeit auf diese Weise in den Computer laden, bearbeiten, speichern und ausdrucken kann.

Die Möglichkeiten, die in diesem System liegen, sind enorm. Man denke nur daran, wieviel Informationen aller Art so parallel zur Fernsehsendung weitergegeben werden können, bei völligem Wegfall der Postgebühren, die bei „konventioneller DFÜ" oder BTX bisher noch anfallen. „HIGHSCORE" ist erst der Anfang. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis diese Art der Informationsvermittlung zur „gewöhnlichen" Nutzung des Fernsehers gehört: Die Fernsehsendung an sich und zusätzlich Videodat-Infos gleichzeitig und speicherbar!

Martina Strack

Hier ein Auszug aus **OCEAN's** Herbst-/Winterkollektion: Für Oktober hat das englische Softwarehaus die Veröffentlichung seiner Automatenumsetzung **QIX** angekündigt. Das Reaktions-/Geschicklichkeitsspiel soll erscheinen für C-64, Atari ST, Amiga und IBM PC. **BATMAN III – The Movie** ist die neueste Folge der Abenteuer rund um den beliebten Fledermausmann. Die Lizenz für die Versoftung wurde für teures Geld von D.C. Comics erworben, in deren Händen die Rechte an dem kassenfüllenden Kinostreifen liegen. Für die 8bitter soll das Game noch Ende September fertig sein, die 16-Bit-User werden sich noch bis Oktober gedulden müssen. Weiterhin wartet OCEAN mit zwei Kompilationen für C-64, Amstrad und Spectrum sowie für ST und Amiga auf. Auf den 8bittern werden **Batman – The Caped Crusader, R-Type, Last Ninja 2** und **Darkside** (ca. 45 Mark für die Kassette, rund 60 Mark für die Diskette) vertreten sein; auf den 16bittern finden wir **International Karate Plus, R-Type, Batman – The Caped Crusader** und zuguterletzt **Voyager** (etwa 75 Mark). Der Titel des Ganzen soll **DARK FORCE** lauten.

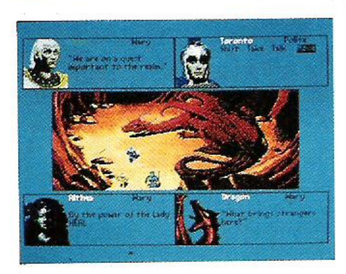


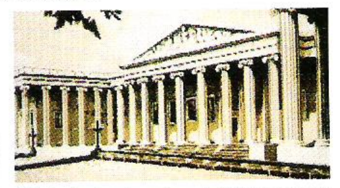
SOLDIER 2000 und **ACE** für Amiga und Atari ST kündigt das Haus **ARTRONIC** für Oktober, bzw. November an. Ersteres bietet einem Anti-Terror-Strategie-Action, letzteres ist die 16-Bit-Fassung des Flugkampfklassikers. Beide Programme werden ca. 65 Mark kosten.

Für ST, Amiga, Spectrum, Amstrad und C-64 erscheint gegen Ende Oktober **ALTERED BEAST**. Die Umsetzung für die Heimcomputer hat man bei **ACTIVISION** vorgenommen. Die Preise gehen von 30 bis 80 Mark.

Eine ganze Reihe von Neuerscheinungen hat **ELECTRONIC ARTS** für September/Oktober auf der Pfanne. Zunächst das Rollenspiel **Sword of Twilight** (Amiga, ca. 75 Mark), ferner **Gold of the Americas**, ein Arcade-Adventure für IBM PC (75 Mark). Weiter geht es mit **John Madden Football** (PC/75 Mark) und dem PC-Strategiespiel **Rommel** (75 Mark/Disk). Schließlich erscheinen noch das auf einem H.-P.-Lovecraft-Roman basierenden Rollenspiel **The Hound of Shadow** (kommt für ST, Amiga und PC zu je 75 Mark) sowie **Keef the Thief**, ein Adventure für den Amiga und PC für ebenfalls 75 Mark. Außerdem sind noch einige Konvertierungen vorgesehen, nämlich **Sentinel Worlds** (C-64, 45 Mark/Disk), **Ferrari Formula One** (ST/PC, je 75 Mark) und schließlich und endlich **Neuromancer** für Amiga und PC zum Preise von ... richtig geraten: ebenfalls 75 Mark.







Historische Londoner Plätze haben sich HOUND-OF-SHADOW-Programmierer Chris Elliot und Richard Edwards ausgesucht.



Mit **DRAGONS OF FLAME** erlebt die **Advanced-Dungeons-&-Dragons**-Reihe ihre Fortsetzung. Das neueste **SSI**-Abenteuer (Lizenz: **U.S. Gold**) kommt im Oktober für ST/AMIGA/PC (je ca. 80 Mark); im November folgen die C-64-, Amstrad- und Spectrum-Versionen (je nach System und Datenträger zwischen 30 und 65 Mark). Für rund 80 Mark können demnächst auch Amiga- und ST-User die **HILLSFAR**- und POOL-OF-RADIANCE-Konvertierungen erstehen.

ARNOR kündigt für die PC-Show die Veröffentlichung eines neuen Datenbankprogramms, **PRODATA**, an. Das Programm wird auf der Show für IBM und ST vorgestellt werden, gefolgt von der Amiga-Fassung. Der Preis für das Programm, welches als außergewöhnlich benutzerfreundlich und leistungsfähig angepriesen wird, soll bei ca. 250 Mark liegen.

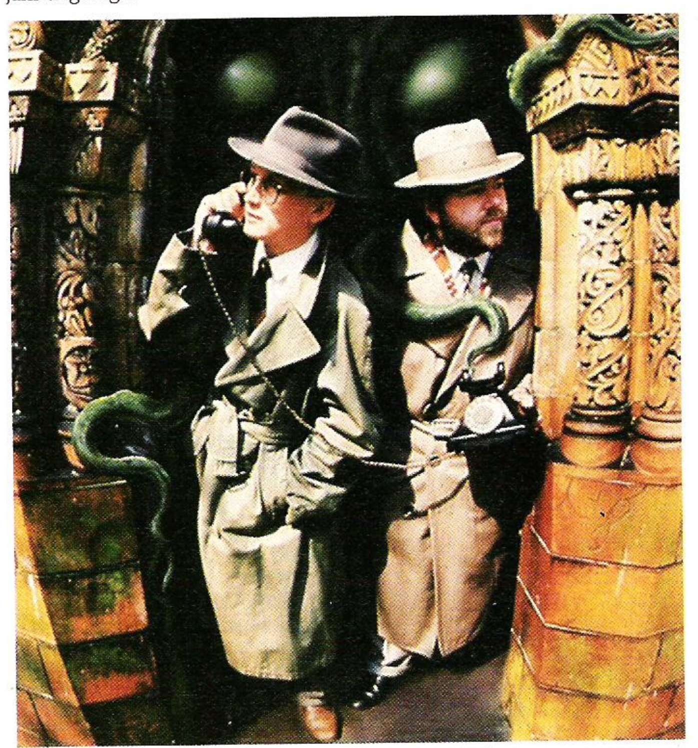
EMPIRE wird vorraussichtlich noch in diesem Monat ein neues Adventure für ST und Amiga auf dem Markt bringen. **TIME** ist der Titel des Programmes, welches einem in über 100 Locations eine Reise durch verschiedene Zeitepochen bietet. Voraussichtlicher Preis: ca. 90 Mark; als weitere Versionen sind IBM und C-64 für nächstes Frühjahr angesagt.



Mit einem Super-Handheld-System in gemeinsamer Produktion trumpfen **ATARI/EPYX** auf. Das *Portable Color Entertainment System* verfügt über einen farbigen LCD-Screen mit einer Auflösung von 160 x 102 Pixeln, der in der Lage ist, 16 aus 4096 Farben gleichzeitig darzustellen. Der Prozessor arbeitet mit 16 MHz. In das videocassettengroße Gerät werden Module mit einer möglichen Speicherkapazität von bis zu 16 Megabit eingesteckt. Im Lieferumfang befindet sich **CALIFORNIA GAMES**. Erhältlich sind derzeit außerdem **BLUE LIGHTNING, IMPOSSIBLE MISSION, MONSTER DEMOLITION, TIME QUESTS & TREASUE CHESTS** sowie **GATES OF ZENDOCON**. Weitere Karten sind in Vorbereitung.

Kurioses hat **DIGITAL INTEGRATION** zu berichten. Die Probleme, die manche Amiga-500-User mit dem **F-16 COMBAT PILOT** hatten, liegen im Rechner selbst begründet. Ein spezielles Register wird nämlich bei einigen Amiga 500 nur dann wirklich zuverlässig angesprochen, wenn alle zuführenden Leitungen benutzt werden. Diese bislang unbekannte Tatsache wurde bei der Programmierung des F-16-Simulators nicht berücksichtigt, nun aber von **Commodore** selbst bestätigt. Eine entsprechend überarbeitete Version hat DIGITAL INTEGRATION inzwischen schon fertiggestellt.

Der **PC-ENGINE-CLUB NO.1** informierte uns über das baldige Erscheinen der zweiten Ausgabe seiner Clubzeitschrift. Mehr erfahrt Ihr bei *Wolfgang Schädle, Tel.: 08241/2951.*



Welt-Almanach für den PC

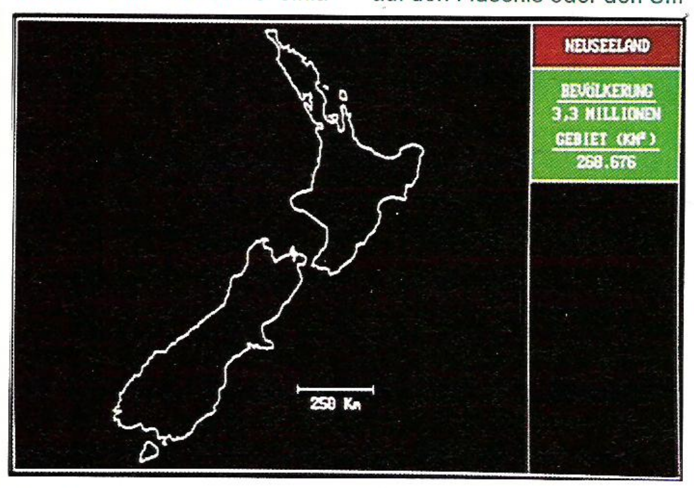
Programm: PC-Globe +, **System:** PC (mind. 348K; DOS 2.0; zwei Laufwerke oder Festplatte; Hercules-, CGA-, VGA- oder EGA-Karten), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Comwell Systems, Tempe, USA, **Muster von:** Ariolasoft.

Es ist keine Action, es ist kein Adventure – es ist noch nicht einmal ein Spiel. Anwendung? Nein, eigentlich auch das nicht. In welche Schublade stecken wir es denn? Nun, man entscheide selbst. **PC GLOBE +** von **CONWELLSYSTEMS** ist für Leute (Studenten, Schüler, interessierte Laien), die sich mit der Geografie beschäftigen oder über die Daten und Fakten der meisten Länder dieser Erde informiert sein möchten. Man kann sich entweder einen Atlas zulegen, ein einschlägiges Lexikon kaufen oder eben PC GLOBE + in seinen PC einladen. Letzteres hat den Vorteil, daß man unter Zuhilfenahme eines Textverarbeitungsprogrammes Veränderungen vornehmen und seinen „Almanach" stets auf den neuesten Stand bringen kann. Ansonsten kann man sich registrieren lassen und erhält das Update zu einem Sonderpreis. Das Handbuch und das Programm selbst sind komplett in Deutsch!

Nachdem wir das Programm eingeladen haben, erscheint zunächst eine Weltkarte vor uns. Mit Hilfe der zahlreichen Pull-Down-Menüs, welche entweder mit den Cursor-Tasten oder des Anfangsbuchstabens des gewünschten Topics aufgerufen werden können. Mit LEERTASTE oder MAUS RECHTS kann man diese wieder verschwinden lassen.

Nehmen wir einmal an, wir möchten etwas über Neuseeland wissen. Wir gehen auf „Land" und tippen „Neuseeland" ein (man kann auch mit dem Cursor die Länderliste durchgehen und danach entern!). Die Landesgrenzen werden sichtbar, ebenso die Bevölkerungszahl und die Gesamtfläche. Mit ENTER läuft nun ein „Film" ab, der uns die wichtigsten Städte (mit Bevölkerungszahl und Telefon-Vorwahl) anzeigt, die Meereshöhen bekannt gibt und uns auf geografische Merkmale hinweist. Desweiteren erfahren wir einiges zur Amtssprache, Bevölkerungsstruktur, Lebenserwartung, Tourismus, Bruttosozial-Produkt, Staatsform und dergleichen mehr...

Mit PC GLOBE + ist es auch möglich, verschiedene Länder miteinander zu vergleichen, Prognosen für die wirtschaftliche und soziale Entwicklung bis zum Jahr 2000 zu stellen, Gruppen von Ländern auszuwählen, Pakt-Bündnisse deutlich zu machen oder geografische Längen und Breiten darstellen zu lassen. Ja, es ist sogar möglich, sich von PC GLOBE + die Anzahl der Apotheken auf den Fidschis oder den Umtauschwert eines Rial auf die DM anzeigen zu lassen...



Die Möglichkeiten des Programmes scheinen unbegrenzt zu sein. Deshalb will ich hier enden, nicht um mir die Auflistung der weiteren Features zu sparen, sondern zu vermeiden, daß ich irgendetwas vergessen könnte. Man muß dieses Produkt, falls Interesse besteht, einfach selbst ausprobieren. Der Wert der ganzen Geschichte ist relativ hoch und rechtfertigt somit auch den Preis. Es handelt sich um ein logisch aufgebautes und wahrlich kompaktes Nachschlage-Werk auf Diskette! Wem allerdings zur „Verbesserung" noch was einfällt, kann sich an den Hersteller direkt wenden. Eine Überprüfung der Ideen wird zugesagt. PC GLOBE +, ein Utility, das wertvoller als der obligatorische Leucht-Globus ist!

Manfred Kleimann

Handhabung	**12**
Informationsgehalt	**11**
Präsentation	**11**
Nutzungsmöglichkeit	**12**
Preis/Leistung	**11**

Im Angesicht des Todes...

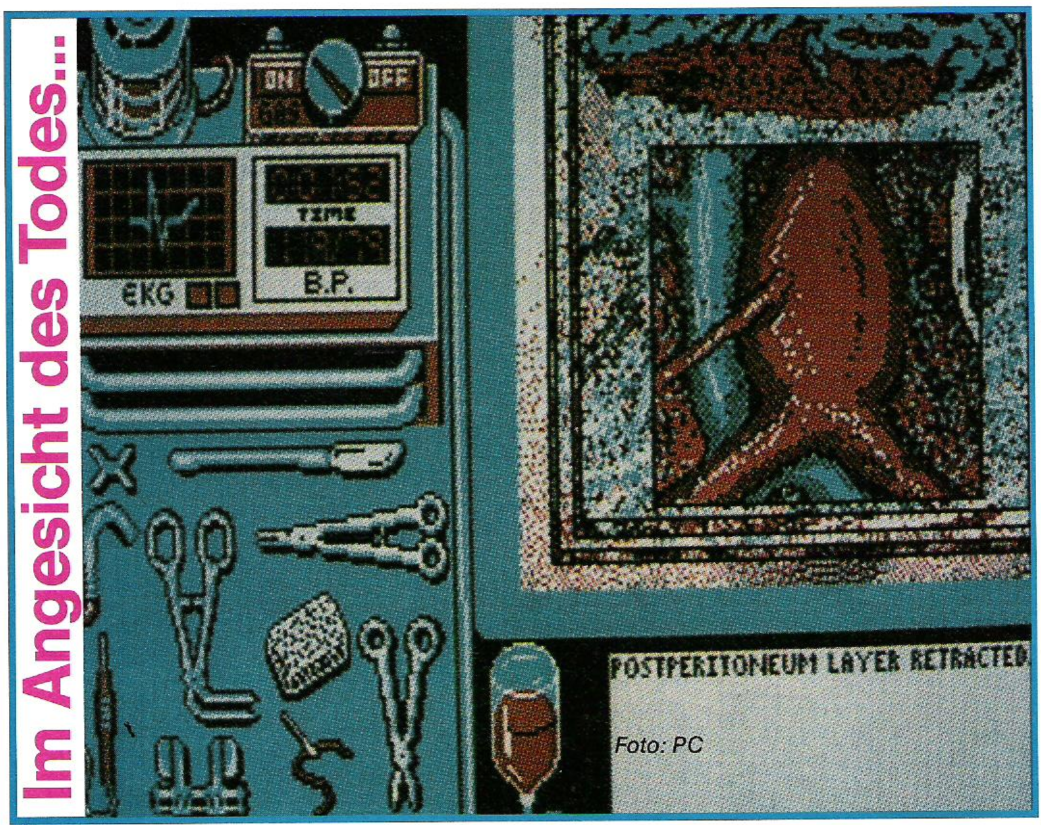


Foto: PC

Programm: Life & Death, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** The Software Toolworks, USA, **Muster von:** 7.

Keine Angst, ins Angesicht des Todes wird sich bei **LIFE & DEATH** keiner begeben, vielmehr trifft dieses Motto voll auf die Euch unterstehenden Patienten zu. Für diejenigen, bei denen es jetzt noch nicht „Klick gemacht hat", sei noch angemerkt, daß mit LIFE & DEATH vom amerikanischen Hersteller **THE SOFTWARE TOOLWORKS** der Nachfolger von *THE SURGEON* erschienen ist. THE SURGEON erfreute schon damals alle Skalpell schwingenden Hobbychirurgen und Compu-Sadisten gleichermaßen, denn in diesem Game konnte man ungehemmt „neue Operationsmethoden" ausprobieren. Rein gar nichts war heilig, vom Leben des unschuldigen Patienten ganz zu schweigen. LIFE & DEATH setzt nun das muntere Walten am heimischen Operationstisch fort, noch brutaler, noch gemeiner! Meine bisherige Statistik von drei Überlebenden und zehn Zerschnippelten sagt doch alles, oder?

Nach dieser etwas überspitzten Einleitung kehren wir doch lieber wieder auf den Boden der Realität zurück. THE SOFTWARE TOOLWORKS haben meines Erachtens mit ihrem neuesten Produkt einen ganz passablen Nachfolger hingelegt, der in allen Aspekten verbessert wurde und so mit einer viel größeren Palette an Möglichkeiten aufwarten kann. Als neuer Chefarzt der 1. Inneren im Toolworks General gibt es allerhand zu tun, wie man gleich nach Betreten des Hospitals feststellen kann. Denn kaum hat man sich eingetragen, verkündet Ihre nett lächelnde Assistentin, daß eine erste Unterweisung im Lehrzimmer auf Sie wartet. Dieses ominöse Lehrzimmer werdet Ihr im Verlauf der erssten Wochen sicherlich noch öfter kennenlernen, schließlich winkt nach jeder „Mißtat" eine Runde Strafunterricht, in der man auf alle seine Kunstfehler locker flockig hingewiesen wird.
Als nächstes heißt es, die tägliche Visite durchzuführen, bei der man endlich in Kontakt mit seinen heißgeliebten Patienten treten kann. Bevor Ihr jedoch mit der ersten Leibesvisitation loslegt, sollte diesem amüsanten Vorgang ein Blick auf das „Vorstrafenregister" des Patienten vorausgehen, der erste notwendige Informationen zur Diagnose liefert. Jetzt aber auf zum lustigen Abtasten des Patienten. Zu diesem Zwecke erscheint auf dem Screen der entblößte Bauch des Kranken, den Ihr nun nach Herzenslust mit „leichten" Druckbewegungen untersuchen könnt. Wichtig bei dieser Untersuchungsform sind die Kommentare des Patienten, welche von „keine Schmerzen" und „war was?" bis zu einem gellenden Schreii reichen. Wurde schließlich der Schmerzenspunkt gefunden, läßt sich noch zur Vertiefung der Diagnose eine Röntgen- bzw. Ultraschalluntersuchung durchführen. Langsam aber sicher naht jetzt der erste Zeitpunkt der Entscheidung, nämlich über die weitere Verfahrensweise. Am einfachsten ist es natürlich, den Patienten in eine andere Abteilung zu überweisen. „Leider" läuft dies nur, falls der Krankheitsbefund nicht in den eigenen Aufgabenbereich fällt (Nierensteine, Gallensteine etc.). Eine zweite, gleichsam galante Variante erlaubt es, den Patienten nur unter Beobachtung zu belassen, was sich bei meinem ersten Fall (Mann, 68 Jahre, starke Schmerzen im Unterleib, die sich später als Blähungen erwiesen) vollauf bewährte. Der zweite Patient ging jedoch bei jenem passiven Verhalten als erster Todesfall während meiner Amtszeit in die Geschichte ein. Bei einem akuten „Virenbefall" hilft nur, wie ich bei meiner späteren Belehrung erfuhr, die Chemokeule, sprich medikamentöse Behandlung. Unter so einem schlechten Omen entschloß ich mich bei meinem dritten Versuchsobjekt zu einer Operation, die wiederum mit einem Exitus endete. Zwar liefen die vorbereitenden Schritte wie Narkose und Desinfektion überraschend glatt vom Stapel, als ich jedoch zum gewagten Schnitt mit dem Skalpell ansetzten wollte, machten mich die assistierenden Ärzte auf eine Unregelmäßigkeit im Herzschlag aufmerksam, die ich mit einer Spritze (war leider die falsche) beendete. Für immer! Bei weiteren Versuchen verbluteten die meisten, nur bei wenigen konnte der Assistenzarzt noch etwas zu tun. Für mich wurde es Zeit, Abstand von diesem Programm zu nehmen und den Testbericht zu schreiben.
LIFE & DEATH gefiel mir besonders wegen seiner umfangreichen Möglichkeiten, die ausgiebige Diagnosen, atemberaubende Operationen und dergleichen mehr beinhalten. So kann man von Zeit zu Zeit Telefongespräche führen, wozu aber eine Art „Security-Wheel" benötigt wird, um in Besitz der Nummern zu kommen. Aber auch so hat dieses Spiel einiges zu bieten. Langeweile kommt allein schon wegen der vielen verschiedenen Fälle nicht auf. Außerdem gilt es, seine Operationsmethoden zu verbessern, was eine ganze Weile in Anspruch nimmt.

Grafisch können sich die PC-User auf einiges gefaßt machen, die bisher nur als einzige in den Genuß von LIFE & DEATH kommen können. Etwas enttäuscht werden sie zwar feststellen müssen, daß nur CGA-Grafik zur Verfügung steht, was EGA und VGA-Besitzer ärgern wird und die Monochrome'ler gar nicht erst in den Genuß kommen läßt. Die CGA-Grafik jedenfalls ist spitzenmäßig. Die einzelnen Räume wurden interessant und abwechslungsreich gestaltet, was erst das rechte Arbeitsklima schafft. Die Steuerung wußte ebenfalls zu gefallen, da sie sowohl Joystick und Maus als auch die Tastatur unterstützt. Nachdem man seinen Namen eingegeben hat, braucht man zum Spielen nur noch einen Pointer zu bewegen, wodurch sich das ganze Arbeiten äußerst unkompliziert gestaltet.
Mir hat das „Rumbasteln" an meinen hilflosen Patienten viel Spaß bereitet. Sicherlich werdet Ihr genauso rasant an dieses heilbringende Werk gehen. Anzuraten ist auf jeden Fall zu dem neuen Game aus dem Hause THE SOFTWARE TOOLWORKS. LIFE & DEATH, zieht's Euch rein, allein die bebilderte Abhandlung über die Operationsmethoden im Laufe der Jahrhunderte ist den Kauf wert. Ehrlich! *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
OP-Nähe	**10**
Skalpell	**scharf**
Preis/Leistung	**8**

Sonne, Strand und Volleyball

Beach Volley

Bei BEACH VOLLEY sind alle Sportler gefordert. Die neue Volleyballsimulation von OCEAN lädt zur großen Weltmeisterschaft ein. 8 Länder streiten um die Trophäe. Schnelle Action, von Anfang bis zum Ende, mit allen Volleyball-Regeln. Sonnenschein und Rock'n' Roll-Musik machen dieses Spiel zu einer Strandparty. Um teilnehmen zu können, brauchen Sie eigentlich nur gute Laune und einen Amiga, Atari ST, Commodore 64 oder Schneider CPC.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:

Straße:

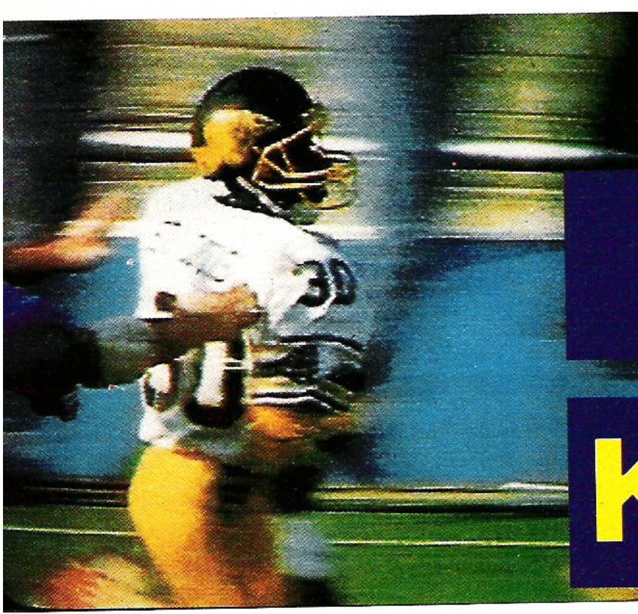
PLZ: Ort:

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



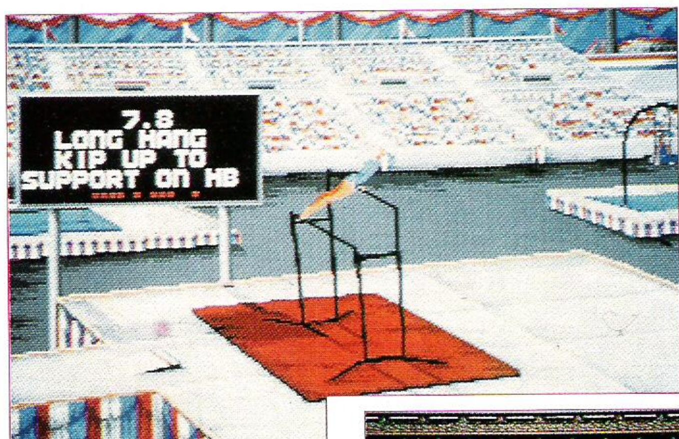




Sport-Kaleidoskop

· J · E · T · Z · T ·

geht der Spaß erst richtig los!



Noch ist sie oben . . .



Hat sich gewickelt . . .

»SUMMER EDITION – DAS sportliche Ereignis!«

Programm: The Games – Summer Edition, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (angespielt), **Preis:** ca. 60 DM (ST), ca. 75 DM (Amiga), **Hersteller:** Epyx, England **Muster von:** U.S. Gold/ Epyx.

Vor knapp einem Jahr erschien aus der bekannten *Games*- Reihe die **SUMMER EDITION** für den 64er. Nun, nach neunmonatiger Entwicklungszeit, haben die Programmierer der **CODE MONKEYS** die **ATARI-ST-** und **AMIGA**-Version fertiggestellt. Und dabei, soviel darf ich schon vorweg nehmen, wurde wirklich gute Arbeit geleistet. Aufgrund dieser enormen grafischen und soundmäßigen Verbesserungen entschlossen wir uns, entgegen unseren Gewohnheiten, zu einem ausführlichen Test. SUMMER EDITION simuliert acht Sportarten der Sommerolympiade '88 in und um Seoul. Man kann sein Können beim Radfahren, Bogenschießen, Hürdenlauf, Turmspringen, Stabhochsprung, Hammerwerfen, an den Ringen sowie am Stufenbarren unter Beweis stellen. Beginnen wir mit dem **Bogenschießen:** Hier sieht man das Gesicht des Schützen und den Bogen am linken oberen Bildschirmrand. Per Feuerknopfdruck geht's dann los. Joystick nach links, um den Bogen zu spannen, Zielscheibe anvisiert – und PENG, ab geht die Post. Am besten direkt ins Bullseye. Falls man mangels Zielwasser (=klebrig, braune Flüssigkeit) die Scheibe gar nicht erst trifft, hat man bei **EPYX** für 'ne Menge Lacher gesorgt, denn ein aufgebrachter Maulwurf und ein abstürzender Vogel beschweren sich dann lauthals über die miesen Leistungen des Teilnehmers. Vektorgrafikmäßig geht's beim **Hürdenlauf** ab. Die Läufer, vier an der Zahl, stehen am Startblock, und sobald der Start-



Gut rübergekommen?

schuß erklingt, muß man seinen Läufer mittels schnellen Kreisbewegungen des Sticks in Schwung bringen und die Hürden möglichst geschickt überwinden. Beim **Radfahren** ist der Screen leider 'n bißchen klein geraten, und die Sprites sind nicht allzugut zu erkennen, doch geschwindigkeitsmäßig kann man die Vektorgrafik durchgehen lassen. Einen grafischen Leckerbissen stellen die **Ringe** dar. Der Sportler wurde absolut realistisch auf die heimischen Screens gebracht, so daß man den Eindruck hat, vor 'nem TV zu sitzen. Sowohl animatorisch als auch steuerungsmäßig haben die Programmierer bei dieser Disziplin ganze Arbeit geleistet. Der **Hammerwurf** wurde auch sehr gut inszeniert. Wie beim Bogenschießen wurden auch hier 'ne Menge Scherze eingebaut. Kommen wir zum **Stabhochsprung.** Zuerst sieht man den Spieler von vorne. Mit rhythmischen Rechts-/Linksbewegungen beschleunigt man den Läufer. Nach kurzer Zeit wird das Bild umgeschaltet, und man sieht alles von der Seite. Kurz vor der Matte muß der Joystick nach unten und gleich darauf wieder hochgedrückt werden. Wenn der Sportler den höchsten Punkt erreicht hat, sollte man den roten Knopf betätigen und den Hebel nach rechts ziehen. Der Sprung wird am Ende auf der Anzeigentafel zeitlupenmäßig wiederholt. Die **Turmsprung**-Disziplin ist auch nicht zu verachten, denn auch hier wurden Animation, Hintergrundgrafik und Steuerung so sinnvoll miteinander verknüpft, daß es einen Heidenspaß macht zu sehen, wie man ins Wasser plumpst. Wartet man im Bewertungsscreen 'ne kurze Zeit, ohne den Feuerknopf zu betätigen, kommt der Weiße Hai angeschwommen. Doch mehr wollte man, so Roger Swindells, aufgrund der „lieben" BPS nicht integrieren...
Das nette Mädel vom Stufenbarren tut mir richtig Leid, denn aufgrund der etwas konfusen Steuerung, die ich leider bis heute noch nicht 100%ig kapiert habe, platschte das Girl dauernd auf die Schn... Doch die total überzeugende Animation machte diesen Wettbewerb zu einer spaßigen Angelegenheit. Die Bewegung werden geradezu graziös ausgeführt, und auch die Soundeffekte wurden passend eingesetzt. THE GAMES – SUMMER EDITION ist zur Zeit die beste Olympiasimulation für die 16-Bit-Rechner. Sowohl die Grafik als auch die Seoul-mäßige Sound-Seite kann vollauf überzeugen. Die Amiga-Version ist gegenüber der ST-Fassung gemäß der Fähigkeiten verbessert worden. Der Sound klingt um einiges voller, und viele grafische Details wurden besser gestaltet. Da dürften weder die ST-noch die Amiga-Freaks mosern, denn beide Fassungen sind hervorragend gelungen. Empfehlenswert – und zwar bedingungslos! *Torsten Oppermann*

ST/Amiga	
Grafik	**10/10**
Animation	**11/11**
Sound	**6/7**
Realitätsnähe	**11/11**
Spaß/Spannung	**11/11**
Preis/Leistung	**11/11**

Programm: International Team Sports, **System:** C-64, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** [7], [15], [21].



„Willkommen, liebe Sportsfreunde, im altgedienten 64er Colosseum zum diesjährigen International Team Sports Invitational. 32 Nationen haben sich angesagt, um in fünf Konkurrenzen gegeneinander anzutreten. Veranstalter **MINDSCAPE** hat alles nur Erdenkliche getan, so daß bei den **INTERNATIONAL TEAM SPORTS** eigentlich nichts schiefgehen dürfte (heuchel). Die Wasserballer, Fußballer und Volleyballer befinden sich zum jetzigen Zeitpunkt noch in den zwei Ausscheidungsspielen, die das jeweils 32 Mannschaften starke Feld auf acht Teams beschränken. Diese acht Finalisten wiederum bestreiten eine sieben Spiele dauernde Play-Off-Runde. Im zehnten Match werden dann die Plätze eins bis vier ausgespielt. In den beiden anderen Wettbewerben, dem 4x100m Schwimmen und dem 4x400m Rennen, verläuft das Ausscheidungsverfahren etwas anders, denn in jeweils drei Runden werden die 32 Staffeln auf vier Finalisten reduziert, die dann den Sieger und die restlichen Plazierungen unter sich ausmachen. Aber kommen wir doch schon gleich zum ersten Wettbewerb, dem Wasserball..."
Bevor wir uns jedoch dem Wasserball und den anderen vier Disziplinen zuwenden, kurz noch einige Worte zum Spiel selbst. INTERNATIONAL TEAM SPORTS wurde für ein oder zwei Spieler konzipiert. Nach der Wahl des eigenen Teams generiert der Computer die individuellen Fähigkeiten der elf Spieler, aus denen jede Auswahl besteht. Nun kann der Spieler selbst in die Rolle eines Trainers schlüpfen, indem er anhand des Talents jedes Spielers für die einzelnen Sportarten (angegeben in Prozent) eine Kernmannschaft von sieben Athleten bestimmt. In einem zweiten Schritt gilt es, die sieben Spieler entsprechend ihrer Stärken und Schwächen in den Disziplinen einzuteilen, also die Mannschaften zu erstellen. Vor allen Dingen sollte man auch nicht das Alter der Spieler außer acht lassen, denn die Spiele finden „regelmäßig alle vier Jahre" statt. Schließlich verlieren die alten Hasen stark an Substanz, wogegen sich die jungen Hüpfer doch sehr schnell zu neuen Leistungsträgern entwickeln können. All diese Funktionen wurden hervorragend in ein „Menüsystem" eingebunden, das sich benutzerfreundlich per Joystick steuern läßt. Aber nun zur Einzelkritik der fünf Disziplinen.
Den Anfang macht Wasserball, das mir persönlich noch am besten gefallen hat. Vor allem die Grafik wird heutigen Ansprüchen gerecht, was man von den anderen Sportarten nicht gerade behaupten kann. Zwar wirken Beckenrand, Tore und herumstehende Schiedsrichter etwas simpel, wogegen die Animation der einzelnen Spieler und das Scrolling des Beckens vollauf gelungen sind. Die Regeln wurden fast perfekt umgesetzt, sogar einige „Kapriolen" wie Lattenwürfe und dergleichen sind möglich. An die Steuerung wird man sich schnell gewöhnen, denn bei FLOW-CONTROL (firmeneigene Entwicklung) steuert man lediglich Würfe, Pässe und Verteidigungsaktionen seiner drei Spieler. Den ganzen Schwimmspaß wie auch die Abwehrarbeit des Torwartes erledigt der Computer. So läßt sich zwar nach Belieben passen, in der Abwehr ein Angreifer doppeln oder ein Wurf aufs Tor abfeuern, jedoch wird man bald feststellen, daß der Computer nahezu alles allein organisiert. Mit der Zeit wird es langweilig, wenn Wasserball an sich auch sehr schön gemacht wurde.

Wesentlich schlimmer sieht es im Fußball aus, schlichtweg eine Katastrophe. Zum einen erweist sich diese Disziplin als ein purer Abklatsch von Wasserball, dazu noch als ein sehr schlechter. Die Proportionen des Feldes stimmen überhaupt nicht, die Animation der Spieler läßt auf einen Rentnerklub schließen, wie auch utopische Ergebnisse (z.B. 27-13) eher an jugoslawische Bergmeisterschaften erinnern. Den Rest dieses Reinfalles spare ich mir lieber, kommen wir zum Volleyball. Meines Erachtens logiert dieses an sich faszinierende Spiel genau zwischen den beiden vorherigen. Grafisch wesentlich besser als Fußball, kann es doch nicht das nötige Flair vermitteln. Ein Hauptgrund stellt wieder FLOW-CONTROL dar, das jegliche Spielkreativität seitens des Spielers zunichte macht.
Schwimmen und die 400m-Staffel fielen wiederum sehr ähnlich aus, wobei wenigstens die Leichtathletikveranstaltung auf einer Rundbahn stattfindet. Scrolling und Animation gehen in Ordnung, wenn auch der Screenausschnitt nur das vordere Feld zeigt, wogegen der Rest (womöglich samt eigenem Kontrahenten) schlichtweg in der Versenkung verschwindet. FLOW-CONTROL erstickt schließlich die letzte Hoffnung. Die Zeiten fallen nämlich nahezu gleich aus, auch wenn überhaupt nichts getan wird. Lächerlich!
INTERNATIONAL TEAM SPORTS von MINDSCAPE kann dem Ruf eines Sportspieles nicht „ganz" gerecht werden. Gut wissen die strategischen Elemente zu überzeugen, wenn auch nicht während des Sportspaßes als Trainer eingegriffen werden kann. Die einzelnen Sportarten gehören bis auf den Totalflop Fußball zur Mittelklasse. Die verkorkste Steuerung macht auch noch den Rest kaputt! Vorm Kauf noch mal ausgiebig spielen.

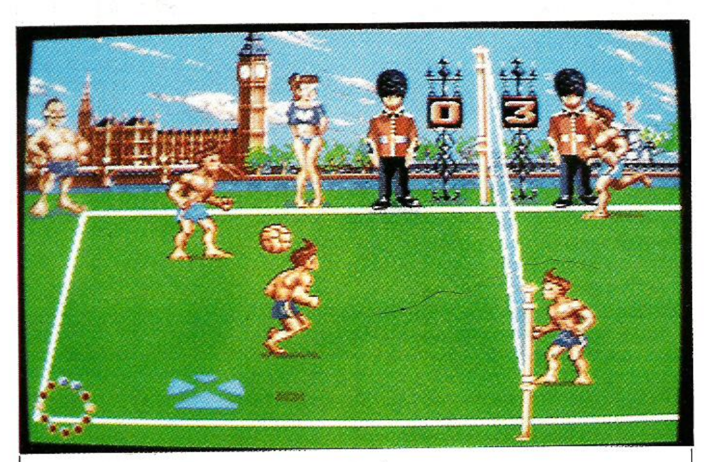
Ach übrigens: Der Vorspann ist langweilig wie eh und je. Und das Beste ist noch, daß er sich wie auch bei anderen MINDSCAPE-Produkten nicht abbrechen läßt. *Torsten Blum*

Fußball / Rest	
Grafik	**3/6**
Animation	**3/8**
Realitätsnähe	**1/8**
Spaß/Spannung	**1/3**
Preis/Leistung	**1/5**

»Adidas Senores!« Sonne, Ball & Strand

Programm: Beach Volley, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Für ST ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean Software, England.

Als ein Sport-Spiel ganz bemerkenswerter Art stellte sich **BEACH VOLLEY** bei mir vor. Das neue Produkt von **OCEAN** kommt diesmal von der Leihmutter aus Frankreich. Unverkennbare, typisch französische Züge trägt dieses Game schon von Beginn an: In Form eines Comics erzählt das Programm uns die Geschichte zweier Jungs aus Paris, die im Team gegen die besten Beach-Volleyballer der Welt antreten wollen. Sie träumen von der Weltmeisterschaft. Gestartet wird in London. Insgesamt acht Städte sind zu bereisen (falls man sich qualifizieren kann), um sich die Krone des Strand-Volleyball-Königs aufsetzen zu können. Gesponsort wurde das Game erneut vom Sportartikel-Hersteller **ADIDAS!**
Jede einzelne Station wird auf einer Weltkarte dargestellt. So fliegt unsere „Air France" zunächst in die britische Metropole, um sich mit den Jungs aus England zu messen. Die jeweiligen Austragungsorte werden darüberhinaus in einem kleinen Zwischen-Ladespielchen à la *Grand Prix d' Eurovision* oder *Spiel ohne Granzen* dem Betrachter mit den bekannten typischen Wahrzeichen nähergebracht. So fliegt man beispielsweise auf der Reise nach New York ins Maul der Freiheitsstatue, survt vor der Küste der Bahamas, bekommt die Sydneyer Opera oder den Eiffelturm in Paris zu sehen...



In London geht's zum ersten Match

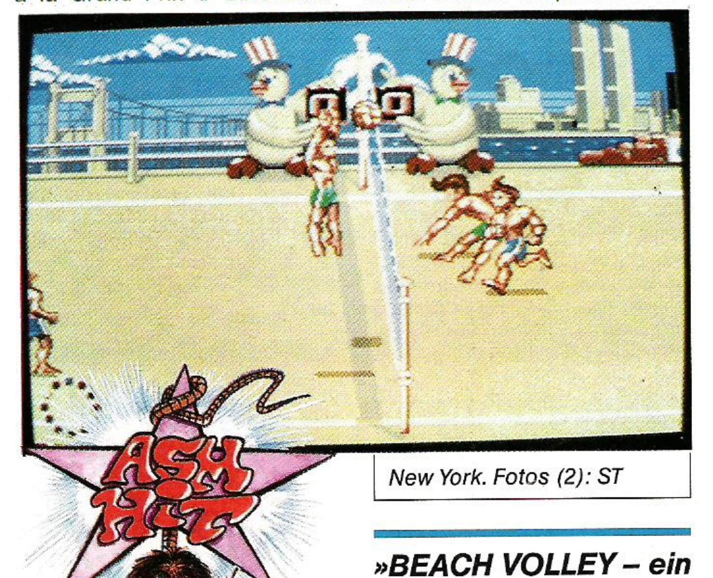
Doch bevor's zum ersten Match nach London geht, hier die Spielregeln: Jede Mannschaft besteht aus zwei Spielern. Bei alternierendem Feuerdruck wechselt die agierende Person; der eine rettet, blockt, der andere stellt oder schmettert. Drei Ball-Kontakte (wie beim „richtigen" Volleyball) sind maximal erlaubt. Gespielt wird auf einen Gewinnsatz, der bei 7 Punkten beendet ist. Man kann auch mit 7:6 gewinnen. Der Aufschlag wechselt automatisch. Jedes Team, egal, ob es Angabe hat oder nicht, kann punkten. Wird die Spielzeit überschritten (unten links im Screen befindet sich ein Timer), so zählt der augenblickliche Spielstand. Ein Unentschieden gibt es nicht – der Herausforderer verliert. Die verbleibende Restzeit – etwa eine Minute – wird nicht nur optisch dargestellt: Der unglaublich gute Background-Sound wechselt nun zu einem fetzigen Rock 'n' Roll-Thema. Eile ist geboten! Man kann allein gegen den Rechner antreten oder aber im Zwei-Spieler-Modus in einer Liga volleyballen...

Ich wählte die Herausforderung, den Rechner zu schlagen. Die Londoner Boys bereiteten mir noch keinerlei Schwierigkeiten (halt das Beginner-Level!), doch die Jungs aus New York stellten mich doch schon vor größere Probleme. Gerade als ich dachte, die ersten Feinheiten begriffen und die Steuerung beherrscht zu haben, mußte ich erkennen, daß das amerikanische Team mir schon um einiges voraus war. Mit deren Hechts und artistischen Sondereinlagen wurde ich eins ums andere Mal ganz schön in Bedrängnis gebracht.

Also mußte ich, wo ich mich schon mal im Match befand, auf meine kämpferischen Fähigkeiten zurückgreifen und aus dem Dargebotenen der Brooklyn-Leute lernen. Ich erreichte ein knappes, aber verdientes 7:6, das mir die Reise zu den Bahamas ermöglichte...

Ich hatte nun den Dreh einigermaßen raus: Häufiger Positionswechsel, schnelles „Umschalten" von Block/Abwehr auf Angriff sowie der Einsatz des gekonnten, erfolgbringenden Schmetterballs. Das Blockverhalten ist relativ einfach: Man beobachtet die Aktionen des Gegners. Wird zum Schmetterball angesetzt, muß ein sprungbereiter am Netz befindlicher Spieler positioniert werden. Entweder springt der Ball dann vom Einerblock wieder zurück ins gegnerische Feld, oder der Ball beschreibt eine merkwürdige Kurve, so daß ich in der Lage bin, das Ding zu meinem Mitspieler zu befördern. Nun muß alles ganz flott gehen. Der Steller wird eingesetzt, befördert den Ball zum Spieler am Netz (im Screen oben), und dieser nutzt seine Chance, indem er gewaltig springend, den Ball diagonal über die Hände und Köpfe des Gegners unerreichbar ins andere Feld schmettert.
Nur unter Mithilfe eines Cheats gelang es mir, die restlichen Stationen von BEACH VOLLEY anzuschauen. Zu sehr wurde ich von den Australiern und vor allem von den Russen gepiesackt. Diese nämlich beherrschen in den höheren Leveln ein nahezu perfektes Spiel. Beispiel: Der Schmetterball wird verzögert angesetzt, so daß ich mich oftmals viel zu früh vorm Netz in die Lüfte erhob...
So beschreibe ich hier nur kurz die weiteren Stationen, bevor es zum Finale nach Paris geht: Nassau, Kairo, Sydney, Tokio und Moskau.
Zusammenfassend möchte ich anmerken, daß es sich bei BEACH VOLLEY von OCEAN um eine bemerkenswertes Sportspiel handelt, das jeden Interessierten in dieser Richtung gefallen dürfte. Es ist rassig, hat Klasse, besitzt gute Grafiken, eine anständige Animation und einen hervorragenden Sound (stammt von **Jean Baudlot**). Ein weiteres, wunderbares Sportspiel, das uns wieder einmal lange vor den Rechnern in Bann halten wird.

Manfred Kleimann



New York. Fotos (2): ST

»BEACH VOLLEY – ein wunderbares Sport-Spiel!«

Grafik/Animation	**8**
Sound	**11**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

AUF HEILIGEM RASEN

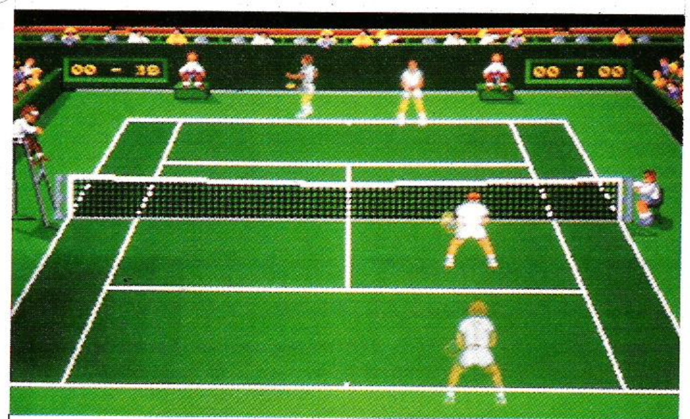
Programm: Great Courts, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Blue Byte/Ubi Soft, **Muster von:** Blue Byte.

Was ist das: Es ist haarig und macht „pok", wenn man es trifft? Ein Eskimogruß? Nein! Boris Becker? Schon nah dran! Ein Tennisball? Yeeah, das isses! Als Hauptdarsteller in einer immerwährenden Tragödie muß er Haare ohne Ende lassen, denn keine Seite will ihn haben. Das mit dem Verlieren der Haare ist aber auch so ziemlich das einzige, was **BLUE BYTE** nicht in ihre Tennissimulation eingebaut hat, und ich finde, dies sollte man dem deutschen Newcomer nicht nachtragen. Ansonsten bietet dieses Programm nämlich all die Features, die man von einem Tennisspiel auf einem Computer erwarten kann!

GREAT COURTS versetzt den Spieler auf eine Reise zu den vier wichtigsten Tennisturnieren der Welt nach Melbourne, Paris, Flushing Meadow und sogar auf den geheiligten Rasen von Wimbledon. Vor Spielbeginn wird der Spielername eingegeben und als 65. der Weltrangliste eingestuft, wobei die anderen 64 Spieler samt ihrer aktuellen Weltranglistenposition original der ATP-Liste entnommmen wurden. Das Ziel ist klar: Den sogenannten „Grand Slam" gewinnen (also alle vier Turniere) und die Nummer 1 werden. Wahrlich ein schwieriges Unterfangen, das man erst nach gutem Training beginnen sollte. Als Sparringspartner steht eine Ballmaschine zur Verfügung, die mit sechs verschiedenen Trainingsprogrammen das Üben aller Schlagvarianten erlaubt. Wer statt der Ballmaschine lieber einen „echten" Gegner bevorzugt, kann natürlich auch mal ein Match gegen einen Mitspieler wagen. Abgesehen davon, daß Sportspiele zu zweit eigentlich generell am meisten Spaß machen, hat man in diesem Modus die Möglichkeit, auch mal die verschiedenen Schwierigkeitsgrade „easy", „hard" und „professionell" auszuprobieren. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto exakter muß der Ball beim Aufschlag und während des Spiels getroffen werden, um ihn plaziert im gegnerischen Feld unterzubringen. Zwar können die einzelnen Turniere jeweils im Easy-Modus begonnen werden, doch der Schwierigkeitsgrad steigt ab dem Halbfinale automatisch.

Begonnen wird der Tennis-Circuit, wie es Tradition ist, mit den Australian Open in Melbourne. Nach einem hübschen Titelbild mit australischen Impressionen und einer kleinen Melodie geht's zur Sache, der erste Gegner ist bereits auf dem Court. Gespielt wird dabei aus der schon üblichen Kameraperspektive von schräg oben, so daß das hintere Spielfeld durch den Blick in die Tiefe etwas kleiner wirkt. Diese Perspektive bietet zwar den besten Blick auf den Court, macht aber beim Seitenwechsel das Spiel von dem hinteren Feld recht schwierig. Aus diesem Grund haben die beiden Programmierer, **Lothar Schmidt** und **Thomas Härtzler**, den Seitenwechsel lediglich auf den Zwei-Spieler-Modus beschränkt. Das mag ein Verlust an Realitätsnähe sein, kommt aber der Spielbarkeit des Programms zugute.

Nun aber genug dem theoretischen Vospiel, und ran an den Feind! Erster Satz, Null beide, Magic Mikel schlägt auf: Per Knopfdruck wirft mein weißgeschürzter Recke den Ball hoch – sieht echt toll aus! Kein Wunder, wird das Sprite doch mit 250 Animationsphasen bewegt, um wirklich kein Detail auszulassen. So wird die Spielfigur z.B. beim Anrücken ans Netz gemäß der Perspektive kleiner und wackelt in Erwartung des Returns sogar mit dem Hintern! Beim Aufschlag holt er wunderschön mit dem Schläger aus und wartet darauf, daß der Spieler per Stick das Fadenkreuz in das gegnerische Aufschlagfeld steuert und per Knopfdruck den Aufschlag ausführt. Das Fadenkreuz besitzt ein Eigenleben und wandert entsprechend des Ballwurfs über den Platz. Eine gute Lösung, wie ich finde, doch leider zeigt dieses Fadenkreuz ab dem Hard-Modus nicht mehr den Punkt an, wo der Ball auftrifft, sondern nur noch seine ungefähre Flugbahn. Ekligerweise wird der Aufschlag dadurch ganz schön knifflig und gewöhnungsbedürftig.



Doppel- oder war unser Fotograf besoffen? *(Fotos: Amiga)*



„Magic Mike" – bereit zum First Service

Traurig, traurig, aber die Steuerung verleitet ebenfalls zum erstaunten „Hääh?", dem ultimativen Ausdruck postmoderner Nullraffe. Zwar sind Lobs, Sclices, Top Spins und wie sie alle heißen, möglich, aber ob und wie und in welche Ecke und überhaupt der Ball geschlagen wird, hängt davon ab, ob die Filzkugel in der Mitte des Schlägers, rechts oder links von der Mitte, hinter dem Körper, links vom Körper, vor dem Körper, rechts vom Körper usw. getroffen wird. Da der Schlag erst dann ausgelöst wird, wenn der Feuerknopf wieder losgelassen wird und im übrigen die Größe des Schlägers die Größe eines Fingernagels nicht übersteigt, werden viele gut gedachte Aktionen zum Vabanquespiel. Im Easy-Modus ist die Kollisionsabfrage jedoch sehr gutmütig, zudem wird die Idealpostion für einen geraden Schlag beim Return kurz mit einer Markierung versehen, so daß geschickte Ballwechsel mit einer gewissen Eingewöhnungszeit durchaus möglich sind.

Wie gesagt, GREAT COURTS macht zu zweit am meisten Spaß, denn hier dürft Ihr im Easy-Modus nach Herzenslust draufhauen und könnt die digitalisierte Sprachausgabe der Spielstände und Treffergeräusche so richtig genießen. Schade nur, daß das Turnierspiel durch die leicht mißglückte Steuerung keinen rechten Spaß machen wird. GREAT COURTS ist nunmehr erst der zweite und zweifellos beste Versuch, ein Tennisspiel auf 16-Bit umzusetzen, doch es darf noch fleißig gefeilt werden.

Michael Suck

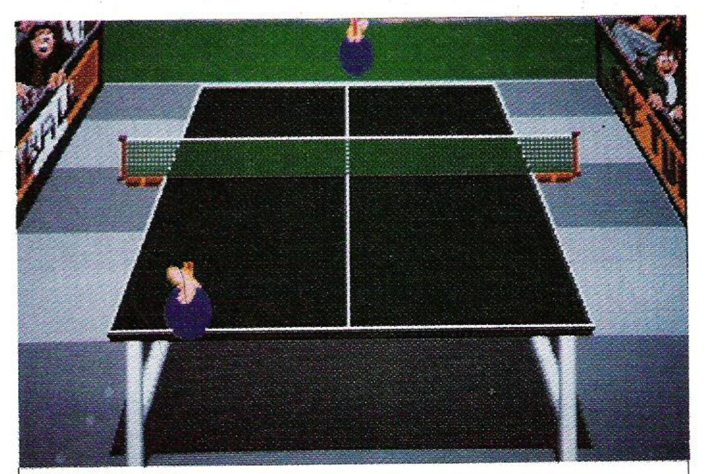
Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

Programm: Tischtennis Simulator, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

TARNKAPPE INBEGRIFFEN

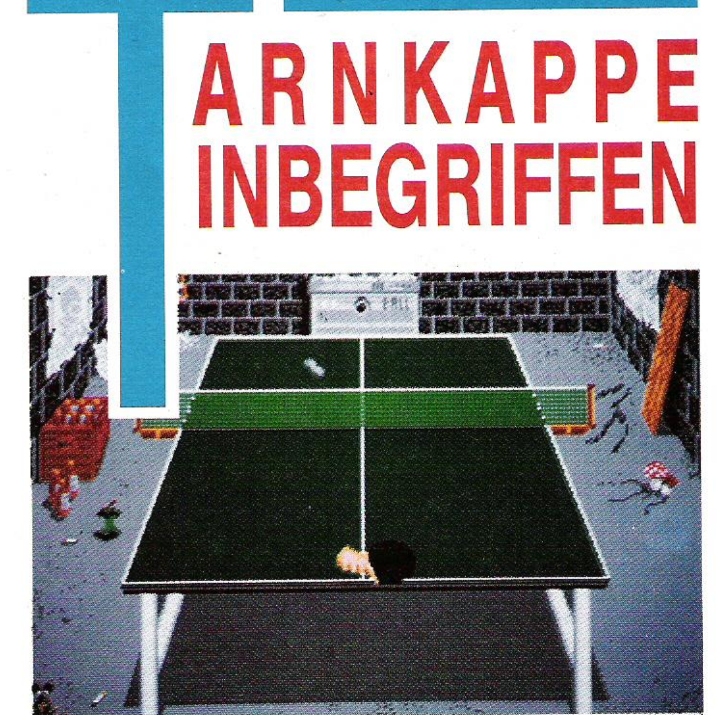
Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Der **TISCHTENNIS SIMULATOR** von **STARBYTE**! Endlich hat sich eine Firma mal ein Herz gefaßt und eine Marktlücke geschlossen, die seit dem Erscheinen der 16-Bitter wie ein schwarzes Loch klaffte. Sportsimulationen gab und gibt es zwar viele, aber bis jetzt ist noch niemand auf die Idee gekommen, das schnelle Spiel um den kleinen Plastikball auf den Bildschirm zu bannen. Dabei ist doch gerade Tischtennis wie geschaffen für eine Computerumsetzung, sind doch die Abmessungen des Spielfeldes und der Spielutensilien relativ bescheiden und somit auf der Mattscheibe gut darstellbar. So paßt denn auch die gesamte Tischtennisplatte beim TISCHTENNIS SIMULATOR bequem auf den Screen und geht dank eines kleinen 3D-Effektes leicht in die Tiefe (die übliche Kameraperspektive von schräg oben also). Und, wie zu erwarten war, werden die Schläger bei Matchbeginn schon locker in der Hand gehalten. Doch halt! Wo ist der Rest? Der Schläger wird zwar von einer Hand gehalten, doch die endet im Nichts! Eigentlich keine schlechte Idee, denn eventuelle Spielfiguren würden sowieso nur den Ball verdecken, und das Handamputat tut dank modernster Computertechnik sein Werk ebensogut wie ein kompletter Spieler.

Der TISCHTENNIS SIMULATOR bietet zudem eine Fülle von Spielmöglichkeiten und technischen Varianten, die das Programm auch auf längere Zeit interessant machen dürften. Nach dem Booten erscheint zunächst ein witziges Titelbild mit Schildkröten, aus dem Lautsprecher plätschert eine nette Melodie den Lautsprecher herunter. Danach hat man die Wahl zwischen dem Wettkampf oder dem Training. Im Trainingsmodus können alle Schlagvarianten mit einer Ballmaschine ausprobiert werden, und das mit variabler Geschwindigkeit, Plazierung und Flugbahn der Bälle, die die Maschine ausspuckt! Weiterhin wurde sogar an die von Profis so sehr verehrten Schlägerbelege gedacht, denn vor Spielbeginn könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr lieber mit Noppen außen oder innen spielt; oder wie wär's gar mit 'nem Penholdergriff? Die Wahl des Belages und der Griffhaltung wirkt sich natürlich auf die Ballkontrolle



Zwei typische Spielszenen: Hier wird von links aufgeschlagen . . .

und die Spielweise aus (offensiv oder defensiv), und das in Abhängigkeit vom gewählten Schlag. Gespielt werden kann der Ball als Slice, Top Spin, gerade oder als Schmetterschlag. Gesteuert wird entweder mit der Maus oder dem Joystick, wobei zwischen beiden Möglichkeiten gravierende Unterschiede bestehen.
Bei der Maussteuerung kann der Schläger frei über den Screen bewegt werden, ein gerader Schlag wird automatisch ausgeführt, wenn der Schläger den Ball berührt. Soll's ein Slice sein, müßt Ihr den linken Mausknopf drücken und dann loslassen, wenn der Ball in „Schlagweite" ist. Mit der rechten Maustaste wird die kleine Plastikkugel als Top Spin über den Tisch gejagt, und mit dem Druck auf beide Tasten wird kräftig geschmettert. Ganz anders funktioniert da die Joysticksteuerung: Der Schläger wird vom Rechner **automatisch** zum Ball geführt, wo mit einer Joystickbewegung eine der vier Schlagvarianten das Ei dann zurückbefördert. Beide Methoden haben freilich ihre Vor- und Nachteile: Mit der Maus können die Bälle wunderbar angeschnippelt werden, allerdings wird die Fehlerquote durch die Kombination von Balltreffpunkt (Schlägermitte = gerade zurück, links von der Schlägermitte = cross nach links, etc.),



. . . und hier von rechts. Die Spieler müßt Ihr Euch jedoch denken
Fotos (2): Atari ST

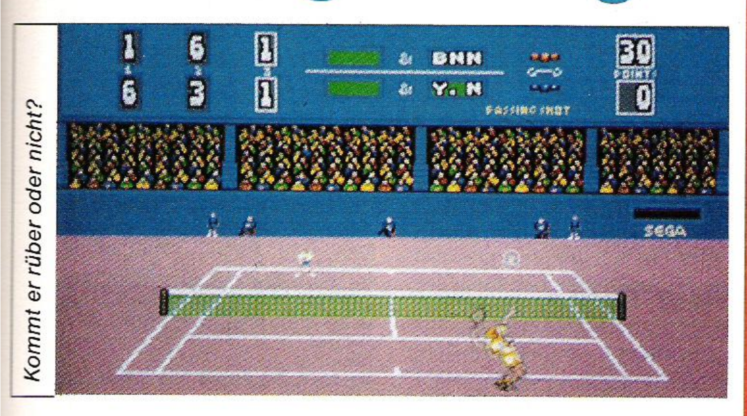
Schlagbewegung und Schlagvariante ganz schön hoch, da durch das schnelle Spiel ein exakter Punkt auf dem Schläger oft nicht anvisiert werden kann. Mit dem Joystick ist das Setzen des Balles zwar nicht mehr so variabel, doch finden hier die längsten Ballwechsel statt – und die vier Schlagtechniken sorgen für abwechslungsreiche Matches. Hinzu kommt, daß bei beiden Steuermethoden die Wucht eines Schlages durch den Zeitraum zwischen dem Anwählen und Ausführen desselben bestimmt wird. Ballstrategen werden also bestens bedient!

Wenn auch die beiden Steuermethoden anfangs etwas verwirrend erscheinen mögen, mit der Zeit wird man eine der beiden Varianten bevorzugen und gut mit ihnen zurechtkommen. Wer großen Wert auf technisches Können legt, wird mit der Maus spielen – und dafür eine lange Eingewöhnungszeit in Kauf nehmen. Wer schnell mal mit einem Freund oder allein drauflosspielen will, wird die Joysticks nicht missen wollen. Zu zweit macht der TISCHTENNIS SIMULATOR sowieso am meisten Spaß, kann man doch das Spiel zu zweit als Einzel, als Doppel in einem Team oder sogar als Doppel in zwei Teams spielen! Damit nicht genug: Das Programm verfügt über eine abspeichernde Weltrangliste und ein Weltmeisterschaftsturnier mit 32 Spielern (leider keine echten Namen), wobei alle Spieler unterschiedliche Spielweisen und damit auch Stärken und Schwächen haben. Logisch, daß bei diesem Komfort auch im Turnier der Spielstand abgespeichert werden kann.
Der TISCHTENNIS SIMULATOR ist mit all seinen Möglichkeiten ein äußerst unterhaltsames Spiel, das sein Geld wert ist. Neben diversen Gags (zwischen den Sätzen spielt z.B. eine Schildkrötenband) bietet das Programm genügend technische Feinheiten für satten Spielspaß. Die Ballkontrolle könnte jedoch optimaler sein, denn was dem TISCHTENNIS SIMULATOR fehlt, ist die Möglichkeit zum exakten Setzen der Bälle. Aber, wie heißt es so schön, „nobody's perfect": Der TISCHTENNIS SIMULATOR ist schließlich die erste gelungene Umsetzung dieser Art und wird es wohl noch ein Weilchen bleiben!

Michael Suck

Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Vorbeigeschlagen



Kommt er rüber oder nicht?

Programm: Passing Shot, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 65 DM (16-Bit), ca. 28 – 45 DM (8-Bit, Kass. + Disk.), **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** 18

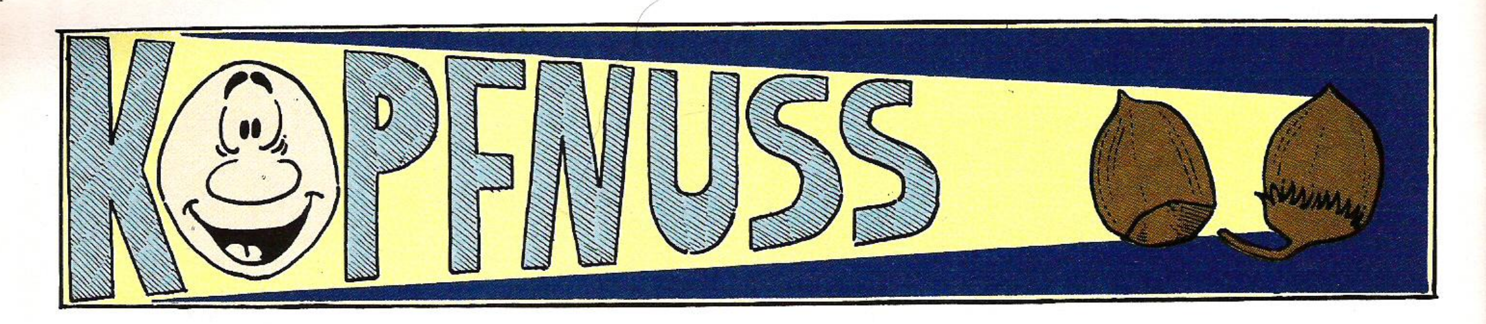
Nun ist sie endlich da, die langersehnte Umsetzung von **PASSING SHOT! SEGA** hatte es im letzten Jahr mit dem gleichnamigen Automatenspiel geschafft, die (meines Erachtens) beste Tennissimulation aller Zeiten zu schaffen. Herrliche Grafiken und vor allem die tolle Steuerung mit zwei Joysticks machten dieses Spiel so realistisch wie niemals zuvor. **IMAGE WORKS** hat es nunmehr übernommen, dem Spieler den Einwurf von Markstükken zu ersparen, schließlich tut's jetzt der einmalige Unkostenbeitrag von drei Zwanis (sprich: Zwanzichmarkschein). Allerdings bleibt abzuwarten, inwiefern die Anschaffung des Computerspiels vorzuziehen ist, mußten doch die Programmierer die Spielelogik von zwei auf einen Joystick reduzieren! Grafisch gab's aber zunächst mal keine großen Probleme: Die Grafiken der Spieler wurden original vom Automaten übernommen, der Spielablauf ebenso. Alle vier Finals der Grand-Slam-Turniere müssen gespielt werden, nur in Wimbledon geht's schon im Viertelfinale los. Aussuchen dürft Ihr Euch das Turnier, Einzel- oder Doppelspiel (als Team) oder ob Ihr lieber bei den Damen oder Herren das Racket schwingt. Während des Spiels betrachtet Ihr den Court aus der Vogelperspektive, beim Ballwechsel wird der Screen entsprechend gescrollt. Nur beim Aufschlag betrachtet der Spieler die Szenerie aus der üblichen Kameraperspektive und kann seinem Spieler beim Hochwerfen des Balls zuschauen, die gewünschte Aufschlagvariante wird mit dem Stick gewählt. Soweit, sogut – oder nicht? Na ja, das Bild beim Aufschlag wirkt gegenüber der Automatenversion etwas gedrückt und zu klein, auch wenn man IMAGE WORKS das Lob machen muß, alle Sprites hervorragend animiert zu haben.

Aber was nützt mir die tolle Animation, wenn der Bildschirm bei den Ballwechseln viel zu langsam (und ruckelig!) scrollt und man mit der eigenen Spielfigur gar nicht mehr rechtzeitig reagieren kann? Außerdem muß aufgrund der Steuerung mit **einem** Stick auf perfekte Ballkontrolle verzichtet werden, wird doch nun die Flugrichtung durch Schlagverzögerung und Balltreffpunkt festgelegt. Man stelle sich vor, mit einem kleinen Sprite und einem noch kleineren Ball aus der Vogelperspektive da gezielt treffen zu können! Okay, mit der Kombination von gedrücktem Feuerknopf plus Joystick können Lobs, Schmetterbälle, Vorhand- und Rückhandschläge ausgeübt werden, doch rasante, gut gesetzte Passierschläge, die diesem Spiel seinen Namen gaben, sind einfach nicht drin! Schade auch, daß IMAGE WORKS bei den Stop- und Schmetterbällen leicht geschludert hat. Erstere graben sich ohne Chance auf einen Rückschlag förmlich im gegnerischen Feld ein, letztere werden als Überkopfschlag allzuoft als „Body Touch" und damit als Punkt für den anderen gewertet.

PASSING SHOT läßt sich nach kurzer Eingewöhnungszeit recht passabel spielen, doch den Reiz des Originals kann es nie und nimmer erreichen. Zwar wurden Gags und Grafiken gut übernommen, doch die Technik blieb halbwegs auf der Strecke. Falls Ihr PASSING SHOT zuhause spielen wollt, solltet Ihr vielleicht an unserem Wettbewerb in der Special 6 teilnehmen.

Michael Suck

(Amiga/Atari ST)		
Grafik	8	8
Animation	9	9
Realitätsnähe	6	6
Spaß/Spannung	6	6
Preis/Leistung	6	6



Hier sind sie nun, die versprochenen Lösungshilfen zu PERSONAL NIGHTMARE! Bernd und ich gehen zwar chronologisch vor, decken Problemlösungen auf, verzichten aber bewußt auf eine Komplettlösung, weil wir meinen, Euch damit den Spaß an diesem Grafiktotal-Adventure zu nehmen. Hier die Probleme, die wir HALBFETT benannt und in normaler Schrift behandelt haben:

Was tun, wenn die „Ereignisdiskette" (beim Amiga die dritte; bei der ST-Version die fünfte Disk) **gefordert wird?**

Ruhe bewahren! Man hat immer noch relativ viel Zeit, seine Eingabe zu machen. Bisweilen muß man sogar noch ein wenig warten, um zu „entern".

Jimmy's Habseligkeiten:

Wenn Blandford im Begriff ist, den Pub zu verlassen, gehen wir ihm nach. Noch bevor eine andere Person den Toten findet, „Get all" eingeben.

Robert's Jacke:

Warten, bis das Taxi kommt. Roberts vergißt die Jacke, holt sie erst später. In der Zwischenzeit Jacke untersuchen – „Look into heavy Jacket", danach „Key" ins Inventory transferieren.

Wo ist der Schraubenzieher?

Dieser befindet sich im „Cupboard" in der Küche des „Ivy Cottage".

Wo ist der „Oilstone"?

Findet man im Schuppen. Mit „Push Paint Pots aside" kommt er zum Vorschein.

Wo ist der Gummihammer?

Ebenfalls im Schuppen. In der großen Kiste.

Wo ist die „Handle"?

Sie ist ein Teil des Gummihammers. Mit „Remove Rubber Head" erhält man das Ding.

Was braucht man aus dem „Ivy Cottage"?

„Screwdriver" und „Magazine". Letzteres findet man in der Dunkelkammer. „Look into Table" eingeben (rechts; unterhalb der Fixierbecken!). Dort „Magazine" (Inhalt: Der Gutschein für eine Filmentwicklung) aufnehmen.

Wie öffnet man den Safe?

Das Gemälde an der Wand gibt Aufschluß über die vier Ziffern, die man nach „Dial..." eingeben muß.

Wie schütze ich mich vor der Verhaftung?

1.) „Ivy Cottage" und „Rose Cottage" nur dann betreten, wenn keiner zuhause ist.
2.) So viele Gegenstände wie möglich (besonders aber „Diary" und „Bugle"!) in die „Wardrobe" des eigenen Zimmers verstauen.

Wie werde ich den Küchen-Teufel los?

Mit „Put Plug into Sink" ist Ruhe.

Key fürs „Diary":

Ab 23:30 Uhr in der Pub-Küche: Dämon ausschalten (siehe oben!), Waschmaschine untersuchen. Nach „Look into" Hose anklicken und dann „Key" ins Inventory aufnehmen.

„Marriage Certificate" (Beweisstück):

Nachts in „Registrar Office" gehen, Safe öffnen, „small Papers" nehmen. Unter denen befindet sich das Beweisstück.

„Diary" öffnen (Beweisstück):

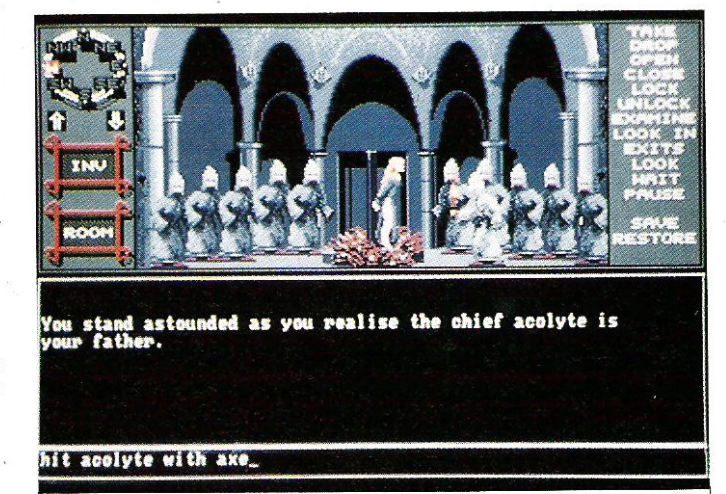
In Tony's Zimmer gehen, das Kissen anklicken und das „Diary" aufnehmen. Nun den „Key", der sich in der Hose befand, nehmen und „Unlock Diary" eintippen. Das Tagebuch in geöffneter Form gilt als Beweisstück.

Zweites Nummernschild:

Vor der Garage „Look into Bin" eingeben und das Schild entnehmen. Geht nur, wenn Mason in der Garage ist.

Beweise abliefern:

Zum Polizisten gehen und folgendes eingeben: „Give (Beweis) to Policeman". Dieser antwortet darauf und reagiert dementsprechend. Anmerkung: Das „Marriage Certificate" akzeptiert er, nimmt es aber nicht an sich. Jenes geben wir irgendwann einmal Mr Roberts.



Noch einen „Schritt", und dann ist das Spiel gelöst!

Welche Beweise brauche ich?

„Bill" aus der Garage, „Marriage Certificate", „Note" aus dem „Rose Cottage", geöffnetes „Diary", zwei Nummernschilder, die Belastungs-Fotos.

Wo sind die „Gloves"?

Findet man direkt im ROOM vor der „Honeysuckle Cottage".

Das Zeitlimit:

Daß ein solches besteht, wird in der Anleitung nicht erwähnt. Das „Noticeboard" in der Kirche zeigt, wann man es überschritten hat: „Next Sermon in 3 Days". Man hat noch zwei Nächte, bevor der Teufel die Herrschaft übernimmt.

Wo ist der Schlüssel zur „Vicarage"?

Im Arbeitszimmer in der Kirche. Mit „Open Desk with Screwdriver" erhält man Zugang zur Aktion „Look into Drawers". Dort ist der „Key".

Schutz vor Geistern und Vampiren:

Knoblauch im Inventory und „Crucifix" (getragen; „Wear Crucifix") tun's schon.

Wo ist der Knoblauch?

Auf dem Friedhof. Man untersuche das Unkraut („Examine Weeds") und nehme „Garlic" an sich.

Wie schalte ich den Vampir (Williams) aus?

In die Gruft gehen. Dort bis zum Sarkophag latschen und warten, bis sich der Grabdeckel öffnet. Ohne Panik wieder („W" anklicken!) zurück zum Eingang. Dort in „Seelenruhe" folgendes eingeben: „Shine Sunlight at Vampire". Williams ist nun tot. Man beachte, daß man den „Mirror" dabeihaben muß!

Wie komme ich in Alice' Schlafzimmer?

Vor der Tür „Remove Shoes" (leise sein!) eingeben. Dann kann man gefahrlos ins Zimmer.

Wie kann ich Alice ausschalten?

Im Schlafzimmer „Examine Alice" eingeben und den „Key" für die Ketten nehmen. Mit „Look under Bed" findet man eine Stehleiter, die man automatisch ins Inventory bekommt. Draußen Schuhe wieder anziehen, Leiter in den Raum stellen, „Climb Ladder" eingeben und Bodentür anklicken. Wir sehen Judy, die uns was von einer „Ceremony" erzählt. Sie liegt in Ketten. „Key" parat halten, „Unlock Chains" eingeben (später flüchtet Judy dann). Aus dem Raum den „Jug" aufnehmen und „Put Jug into cold Tank" eintippen. Nun „Pour Water through Hole" anwenden, um die Hexe zu töten. Alice stirbt.

Wo ist das Wollknäul für die Katze?

In der „Vicarage". „Examine Chair", „Get Wool".

Wo sind „Crucifix" und „Prayer Book"?

Eine feuchte Stelle in der „Vicarage" zeigt es an. Mit „Hit Wall with Sledgehammer" (dreimal, bitte!) erkennen wir die Leiche unserer Mutter. Wir geben ein: „Get Crucifix", „Wear Crucifix", „Cut Fingers with Secateurs". Bei letzterem Befehl fällt das „Prayer Book" zu Boden. Wir nehmen es auf.

Wo ist das Sparbuch?

Im ehemaligen Kinderzimmer der „Vicarage". „Examine Books" eingeben und auf „Treasure Island" klicken. Nun hat man das Sparbuch.

Wann Film entwickeln lassen?

Am zweiten Tag Umschlag in die „Postbox" werfen. Am vierten Tage morgens bekommt man die Fotos von Mr Jones im Pub.

Wie Film entwickeln lassen?

Ins „Post Office" gehen. „Give Savings Book to Postmistress„, „Buy Stamp", „Get Envelope" (im „Display Stand"). Film & „Voucher" in Umschlag stecken. Briefmarke draufkleben („Put Stamp on Envelope") und Adresse draufschreiben („with Pencil"): „Write Address on Envelope". Danach in Briefkasten stecken.

Wie kommt man dem „Hound" bei?

Man geht zum „Manor". Ab 23 Uhr hat man Ruhe vor dem Gärtner. Den „Fence" anklicken und die lose „Stake" herausziehen. Nun die „Gloves" anziehen und einen Schritt in Richtung des Gebäudes gehen. Wenn der Hund bellt, „Hit Hound with Stake" eingeben. Wichtig: Erst dann RETURN drücken, wenn der Hund in Sichtweite ist! Noch etwas: Der Hound kann während des Spiels mehrmals erscheinen. Deshalb „Gloves" und „Stake" aufheben.

Was passiert im „Manor"?

Hat man das Haus betreten, „Swing Rope" eingeben. Nun nach oben gehen, den „Tramp" untersuchen und die Flasche mitnehmen. Zurück kommt man wieder mit „Swing Rope".

Das Auto-Attentat

Der Fahrer des Wagens ist Peter Mason. Man entkommt dem Anschlag, indem man abwechselnd „N" und „O" eingibt und jeweils mit RETURN bestätigt. Bald donnert der Wagen gegen einen Baum, und Mason ist tot. Nun das Fahrzeug untersuchen und die Schlüssel ins Inventory verfrachten.

Wie wird man die Zinnsoldaten los?

Kein Problem ... wenn man sich vorher die „Bugle" besorgt hat. Sobald die Soldaten anmarschieren, „Blow Bugle" eintippen, und das war's. Danach im oberen Flur des Pubs „Room" anklicken und die „Popgun" aufnehmen.

Die Katze läßt sich nicht abschütteln?

Läßt sie! Sie ist scharf auf das „Popgun". Deshalb versteckt man es im Koffer, damit sie es nicht sieht. Dann gibt man ihr die Wolle zum Spielen, und sie ist nun beschäftigt. Erst danach schießt man die „Popgun" ab („Fire Popgun"), nimmt den Korken auf und legt die Flinte ab.

Der Engel

Man öffnet das „Prayer Book" und predigt („Pray in front of Angel"). Der Engel beginnt zu weinen. Die Tränen (Weihwasser) fängt man mit der Flasche auf („Collect Tears in Bottle"). Dies sollte dreimal eingegeben werden. Wichtig ist, daß man vorher unbedingt die Flasche in einem Waschbecken gereinigt haben muß: „Put Plug into Sink", „Turn on Water", „Wash Bottle in Water". Anschließend die Flasche mit dem Korken verschließen.



Diese Gegenstände braucht man für das große Finale!

Die Geister

... auf dem Friedhof wird man los, indem man ihnen das Kruzifix zeigt („Show Crucifix to Ghosts").

In der Garage

Hier wird der „Oilstone" erstmals eingesetzt. Man geht nach Osten, klickt den roten Knopf an und steht nun unter dem Rolls Royce. Zunächst die Ölablaßschraube mit dem „Rag" säubern, dann mit dem „Spanner" (oben auf der Werkbank gefunden) aufdrehen („Unscrew Sump Nut with Spanner"): Das Öl fließt auf den Boden; nun den „Oilstone" hineinlegen und anschließend wieder aufnehmen.

Wir nähern uns dem Ende

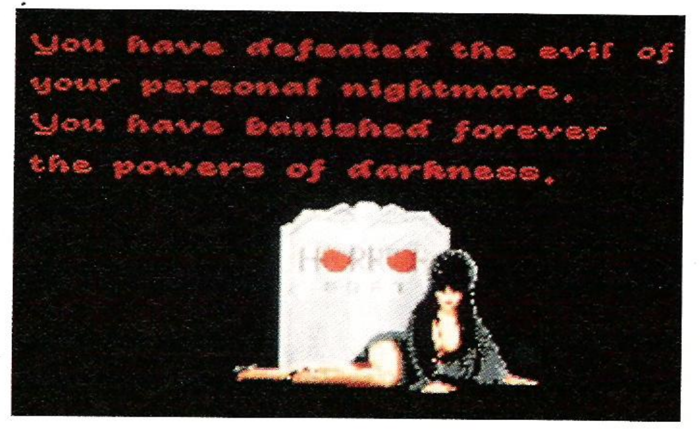
Zum guten Schluß geht es in das Mausoleum, wo wir der Opferfeier („Ceremony") beiwohnen. So wird's gemacht:

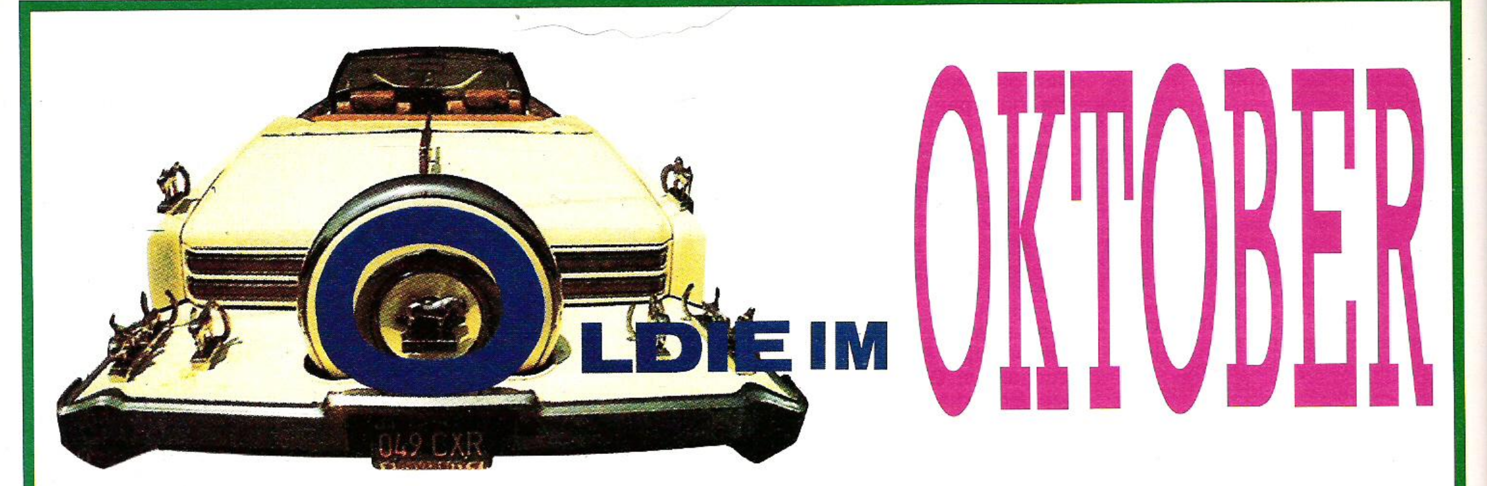
Mausoleum

Zugang zum Mausoleum verschaffen wir uns nach bewährter Manier mit dem „Sledgehammer". Drinnen entdecken wir einen Sarkophag, auf ihm eine Leiche, aus deren Brust wir die „Golden Axe" herausziehen („Remove Axe„). Diese schärfen wir mit dem „Oilstone" („Sharpen Axe with Oilstone"); nun den Stiel auf die Axt stekken („Put Handle on Axe"). Anschließend die Robe anziehen und den Sarg beiseite schieben („Put Coffin aside"). Ein Eingang nach Westen wird frei; wir steigen hinab und befinden uns einmal mehr in der Gruft. Bald erscheinen zwei vermummte Gestalten („Acolytes"), die kurz danach wieder verschwinden. Durch einen nun freigewordenen Eingang folgen wir ihnen und sehen vor uns einen Scheiterhaufen, auf ihm ein Mädel. Das Opfer wird umringt von mehreren „Acolytes". Einer von ihnen nähert sich mit einer Fackel in der Hand dem Scheiterhaufen. Jetzt tippen wir schleunigst „Hit Acolyte with Axe" ein, drücken aber erst in dem Moment RETURN, wo er den Scheiterhaufen entzünden will. Als nächstes erscheint der Teufel höchstpersönlich auf dem Bildschirm. Mit „Throw Bottle at Devil" machen wir ihm und dem Spiel ein Ende; denn Weihwasser mag er nicht, und damit ist die letzte Hürde genommen, das Spiel gelöst.

Das waren sie also, unsere Tips zu PERSONAL NIGHTMARE. Wer jetzt immer noch Probleme hat, der rufe uns an (05651-30011), und zwar dienstags zwischen 15 und 16 Uhr.

MANFRED KLEIMANN BERND ZIMMERMANN

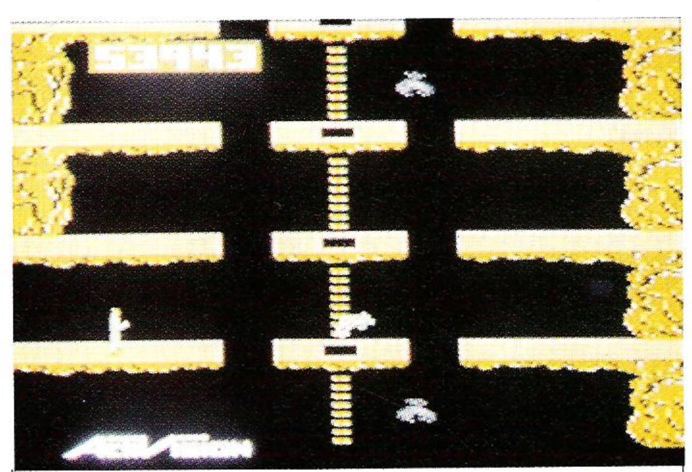




EIN SPIEL „OHNE GRENZEN"!

Es macht doch immer wieder Spaß, in der großen Softwarekiste herumzukramen. Je tiefer man dringt, desto mehr läßt sich in glorreichen Zeiten schwelgen, von Hits längst vergangener Jahre träumen. Gerade bei dem Gedanken an den hochkarätigen Jahrgang 1984 kommen ungeahnte Erinnerungen auf, denn in diesem Jahr vollzog sich gewissermaßen ein Umbruch, ein Weg von monotonen Ballerspielen á la INVADERS & Konsorten und gleichzeitig ein Hin zu wirklich kreativen Games, die neben einer gehörigen Portion Action auch die Stimulierzwiebel des Spielers beanspruchen. Meines Erachtens darf sich vor allem das legendäre PITFALL II – LAST CAVERNS vom ebenso legendären Hersteller ACTIVISION zu diesen ehemals innovativen „Neulingen" zählen.

Programm: Pitfall II – Lost Caverns, **System:** C-64, Schneider CPC, Spectrum und andere 8-Bitter, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Activison, England.



Evergreen: Pitfall II *Foto: C-64*

Selbstverständlich soll zu Beginn dieses Berichtes keinesfalls das wesentlich früher erschienene *Pitfall I* unerwähnt bleiben, jedoch war **PITFALL II – LAST CAVERNS** nicht nur kommerziell für **ACTIVISION** ein größerer Erfolg, sondern auch in allen anderen Belangen dem Vorreiter meilenweit überlegen. Auf diesen Erfolg aufbauend sollte ACTIVISION noch weitere exzellente Games nachschieben, was aber nichts an der Tatsache änderte, daß es mit diesem Softwarehaus langsam aber gewaltig bergab ging. Nun aber zurück zum eigentlichen Anlaß dieses Berichtes:
Allein schon das Spielkonzept dieses „Oldies" erscheint (vielleicht auch noch heute) revolutionär. In diesem Action-Strategiespiel geht es darum, in einer weit ausgeprägten Höhlenwelt allerlei Schätze aufzusammeln, dabei aber den ständig lauernden Gefahren auszuweichen. Nun wäre dies zwar für Durchschnittsware schon ausreichend gewesen, doch ein ACTIVISION-Produkt des Jahres '84 hätte sich damit allein nicht zufrieden gegeben. Der Clou: Bei PITFALL II wird man zu keinem Zeitpunkt jene acht häßlichen Buchstaben auf dem Screen entdecken, die bei mir Haßtiraden der übelsten Art hervorrufen. In der Spielhalle durfte jedenfalls bei einem GAME OVER der unterbesetzte Geldbeutel daran glauben, am heimischen Computer erwies sich dann der Joystick oder ein anderer Wurfgegenstand als der Leidtragende. Nicht so bei PITFALL II, wo es nach einem ungewollten Bildschirmtod in gleicher Vehemenz weitergeht. Lediglich auf dem Weg zurück zu seinem letzten Startpunkt verliert man einige, wertvoll ergatterte Punkte. Doch wer achtet schon auf den nebensächlichen Score, wenn das Höhlensystem in weiten Strecken noch unerforscht ist?
Eine besondere Gefahr droht dem Spieler von jeder Menge Ungetier in Form von Fledermäusen, Fröschen, Zitteraalen und dergleichen mehr, das am besten umgangen bzw. übersprungen werden sollte. Neben diesen hinterlistigen Schatzwächtern stellen auch die eigentlichen Höhlensysteme den Spieler gehörig auf die Probe. Nicht nur eine labyrinthartige Ganganordnung gehören zum Repertoire von PITFALL II, sondern auch unterirdische Flußläufe, zum Teil mit Wasserfällen und anderen Gemeinheiten gespickt. Den Rest kennt Ihr sicherlich schon.

Die Grafik des diesmaligen Oldies läßt sich sicherlich nicht mit heutigen Maßstäben bewerten. „Spartanische Grafik, dazu kein Scrolling, mickrige Sprites, schlecht animiert, ein nervender Sound, kaum Action". Mir würden sicherlich noch mehr „Negativpunkte" zu diesem Game einfallen, doch ist es unsinnig, PITFALL II aus seinem zeitlichen Rahmen gewissermaßen herauszureißen und einfach in die heutige Zeit zu transplantieren. DAVID CRANE gebührt jedenfalls auch heute noch alle Ehre für ein so hervorragendes, weil fesselndes Spiel, das auf **allen** 8-Bittern zu faszinieren wußte. Da mag man noch so viel über die „fehlenden" programmtechnischen Glanzpunkte von PITFALL II zetern, ich spiele es im Jahre 1989 jedenfalls noch genauso gern wie vor fünf Jahren, als diesen ACTIVISION-Produkt ganz, ganz oben stand. Erweist Euch also ehrfürchtig vor einem solchen „Veteranen" und zieht's Euch schleunigst rein!

TORSTEN BLUM

Grafik	**5**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**so etwas Edles besitzt man**

SECRET SERVICE

HEFT 3 AKTUELLER SOFTWARE MARKT

AUSGABE OKTOBER 1989 · NR. 10

DEJA VU II

Jetzt kommen die ersten Tips

POPULOUS

Die Schummel-listings für Amiga u. Atari

GOLD RUSH

Unser Service für die höchste Punktzahl

TIPS zu:

Hard 'n' Heavy, Battletech, Spherical, Poseidon Wars u.v.m.

Unsere Hotline

Mittwochs 16.30 - 19.00 Uhr

Das große Blabla . . .

Und auch diesmal macht das geniale Vorwort den Beginn des Secret Service aus. Diesmal machen wir die ganz fiese Kiste auf und packen unsere Seiten voll: Endlich sind die Bard's Tale III-Karten dabei! Daneben gibt's auch ein paar weitere Karten von Legend of Blacksilver und zwei Kleinigkeiten zu Populous. Naja, aufgefüllt wird die Geschichte auch noch, aber das werdet ihr ja sehen. Inzwischen bin ich einigermaßen genesen und arbeite wieder, oh Freude. Subtotale Strumektomie, falls das jemandem etwas sagt – unangenehm in jedem Fall, aber später auch ganz witzig. Nun gut, jetzt bin ich in alter Frische wieder an meinem PC und schwitze beim Arbeiten vor mich hin, während ihr Euch in der Sonne braten laßt und ein bißchen schreibfaul geworden seid – aber bei dem Wetter kann ich das gut verstehen. Naja, bis demnächst dann! Euer Uli.

– DEJA VU II –

Eine Liste wichtiger Gegenstände von **DEJA VU II** haben wir von Thomas Trapp erhalten. Hier ist sie, mit Dank an Thomas:

GEGENSTAND	FUNDORT	VERWENDUNGSORT
Trenchcoat/Hose	Badezimmer	in der Öffentlichkeit
Apartmentschlüssel	Badezimmer	eigener Hausflur
neuer Zeitungsausschnitt	Badezimmer	Taxi
alter Zeitungsausschnitt	Badezimmer	Blackjack-Tisch
Führerschein	Badezimmer	Taxi
25c-Münze	Badezimmer	Bahnhof Chicago
1-,5-,1o-,2o-Dollarschein	Badezimmer und Kasse im Kasino	Kasse im Kasino und Zug
Zugfahrplan	Schlafzimmer	Taxi
Zigarrenring	diverse	Geheimbüro Wäscherei
Chips	Kasse im Kasino	Blackjack-Tisch
Zeitung	Bahnhof Chicago	Taxi
Revolver(oder Taschenmesser)	eigenes Apartment	Hinterhof Joe's Bar und Eingang Sugar's Apartment
Taschenmesser	eigenes Apartment	Sugar's Apartment
Taschenlampe	eigenes Apartment	Flur in Joe's Bar und Weinkeller und Geheimraum in Joe's Bar und Kasino in Joe's Bar
kleiner Schlüssel	Siegel's Büro	Kasino in Joe's Bar
Siegel's Tagebuch	Kasino in Joe's Bar	Malone's Büro
Visitenkarte	Kasino in Joe's Bar	Taxi
Polizeiuniform	Sugar's Apartment	Leichenhalle
Brief von McMurphy	Sugar's Apartment	Malone's Büro
Gepäckschein	Leichenhalle	Gepäckausgabe Bahnhof Las Vegas
Brief von Bondwell	Gepäckausgabe Las Vegas und Geheimbüro Wäscherei	Korridor 3.Stock Hotel Las Vegas und Malone's Büro
Wäschecontainer	Korridor Hotel 3.Stock	Korridor Hotel 3.Stock und Waschraum
Holzkiste	Waschraum	Waschraum
Messingschlüssel	Büro Wäscherei	Eingang Wäscherei
Magnet	Büro Wäscherei	Fahrstuhl Hotel
Wurfpfeil	Ventini's Büro	Büro Wäscherei

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **KENSEIDEN** sollte man sich einmal auf die Buddhas schwingen. Bei manchen von ihnen gelangt man in einen Geheimraum, wenn man das Joypad nach oben drückt.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **POSEIDON WARS** werden am Ende des Abspanns folgende Cheats bekanntgegeben: Drückt man im Titelbild einmal nach oben, zweimal nach links, dreimal nacht unten und viermal nach rechts, kommt man in den Soundtest. Drückt man, während der „Game Over"-Schriftzug auf dem Screen ist, einmal unten, zweimal rechts, dreimal oben und viermal links, hat man den Continue-Mode aktiviert. Tach Danny!

★★★★★★★★★★★★★★

Um bei **SKWEEK** einen Level voranzukommen, drückt man einfach die *Space*-Taste.

★★★★★★★★★★★★★★

BUMPY: Im Spiel *Escape* drükken, dann *T*. Jetzt hat man alle Extras und unendlich viele Leben. Mit *T* kommt man auch, so der Einsender, immer einen Level weiter. Tach Patrick!

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier ein Poke, den man nur mit einem Modul eingeben kann! **HARD 'N' HEAVY** auf dem C-64: POKE 2534, 189. Nun sollte man unendlich viele Leben haben! Moin Oliver!

★★★★★★★★★★★★★★

Noch drei Pokes, den man nur mit Modul eingeben kann: **ZAMZARA**. POKE 12303, 173: POKE 12322, 173 (UL): POKE 10641, 173 (UZ). C-64, klar! Tach, Michael!

★★★★★★★★★★★★★★

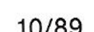
An dieser Stelle gibt's ein paar auf dem C-64 erspielte Einspieler-Codewörter zu **SPHERICAL**: Level 9: RADAGAST, Level 19: YARMAK, Level 39: STORMBLADE, Level 59: SKYFIRE, Level 75: MIRAGEL.

Ein schnelles Codewort für **TRACK & FIELD II** auf dem Nintendo: C6DF6VJ2C

★★★★★★★★★★★★★★

Für das Programm **BATTLETECH** (C-64-Version) hier eine Kleinigkeit: Man nehme sich einen Maschinensprachemonitor und schaue sich einen Dump des Bereichs von $b802 an. Hier liegt die Landschaft, auf der man rumrennt. Durch das Einfügen einiger Zeichen kann man sich z.B. Brücken bauen. Von Marco!





P O P U L O U S

Statt der beknackten 500 Levelcodes von **POPULOUS** bringen wir zwei Listings (ST/Amiga), die einem weiterhelfen sollten (hoffentlich tun sie's; mit Listings haben wir ja so unsere Erfahrungen gemacht. Also: Das ST-Listing ist in GFA-Basic 2.0 geschrieben, muß compiliert und auf der Spielstanddisk abgelegt werden. Amiga-User schnappen sich ihr Basic, und das war's. Tausend Dank an die Einsender Eike & Toralv!

AMIGA:

```
  oeffnen:
 PRINT "Populous Spielstand Editor"
 REM ******************************
 REM *                            *
 REM *   Written by Eike Mueller  *
 REM *                            *
 REM *         in  1989           *
 REM *                            *
 REM ******************************
 PRINT
 INPUT "Welches Laufwerk ";lauf$
 PRINT
 FILES lauf$
 PRINT
 INPUT "Filename ????.GAM ";file$
 file$ = lauf$+file$+".gam"
 OPEN"R",#1,file$,1
 FIELD #1,1 AS wert$
menue:
 zahl% = 0
 CLS
 PRINT
 PRINT "File : ";file$
 PRINT
 PRINT "  Wünschen Sie "
 PRINT "    - 1 -  viel, viel Mana"
 PRINT "    - 2 -  Custom => Conquest "
 PRINT "    - 3 -  etwa beides ? "
 INPUT "Ihre Wahl ";zahl%
aendern:
 IF zahl% = 1 THEN
    LSET wert$=CHR$(255)
    PUT #1,24852
 ELSE
    LSET wert$=CHR$(0)
    FOR i = 1 TO 3
      PUT #1,(29629+i)
    NEXT i
    IF zahl% = 3 THEN
       LSET wert$=CHR$(255)
       PUT #1,24852
    END IF
 END IF
ende:
 zahl% = 0
 PRINT
 PRINT "     - 1 - Neuer Spielstand"
 PRINT "     - 2 - Derselbe Spielstand"
 PRINT "     - 3 - Ende"
 INPUT "Ihre Wahl ";zahl%
 IF zahl% = 2 THEN
    GOTO menue
   ELSE
    CLOSE #1
 END IF
 IF zahl% = 1 THEN
    GOTO oeffnen
 END IF
 END
```

ATARI ST:

```
Fileselect "\*.GAM","",Name$
Open "u",#1,Name$
Print "Populous Spielstand Editor"
Print
Print
Print "Wollen Sie (1) Total viel Mana"
Print "      oder  (2) Custom => Conquest"
Print "      oder  (3) gar beides ???"
Input "Ihre Wahl ";Zahl%
If Zahl%=1
  Rem ----- 'High-byte der Energie' ---
  Seek #1,&H6113
  Out #1,&HFF
Else
  Rem ---------- 'umschalten'--------
  Seek #1,&H73BD
  Out #1,&H0
  Seek #1,&H73BE
  Out #1,&H0
  Rem ------ 'paintmap ausschalten'--
  Seek #1,&H73BF
  Out #1,&H0
  If Zahl%=3
    Seek #1,&H6113
    Out #1,&HFF
  Endif
Endif
Close #1
```



Ein paar Hinweise für **CLEAN UP SRVICE** haben wir von Knut Zimmermann erhalten. Er schreibt, daß man sich bei dem Game mit einer Spielfigur vor das Radio stellen, den Feuerknopf drücken und den Joystick nach oben drücken soll. In Level fünf sollte man nach der Beseitigung des Feuers den Wassereimer nehmen, Dauerfeuer anstellen und durch alle Etagen gehen. Nur so kommt man weiter (sagt er). In fast allen Leveln ist in der Kiste eine Art Tasche. Die kann man nehmen, zu den Tonnen im Spielfeld gehen und Feuer drücken. In Level vier (die Waschmaschinen) sollte man der Frau die Blumen geben. Prost!

★★★★★★★★★★★★★★

Und noch ein fantastisch nützlicher Tip zu **MISSION GENOCIDE**, das ja überhaupt nicht Flop des Monats war (nicht doch): Drückt doch mal die Taste ...

... RESET!

★★★★★★★★★★★★★★



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Um noch einmal auf **PLUNDERED HEARTS** zurückzukommen. Das Signal (9/89) gibt man bestens mit dem Tablett des Butlers. So, schönen Dank an Wolfgang und viel Erfolg an alle, die das lesen!

Machen wir's diesmal ganz schmucklos. Hier sind erst einmal ein paar Fragen, die durch die Hotline reingekommen sind:
Bei **L.A. CRACKDOWN** sucht jemand die Zeiten für die Autoabfahrten.

Wo ist bei **EMERALD MINE** in Level 51 das Häuschen, durch das man sich in den nächsten Level verziehen kann?

MILLENIUM 2.2: Wenn man einen „Grazer" zum Asteroidenfeld schickt, kommt dieser einfach nicht zurück. Wie geht's?

Wie kommt man bei **BUREAUCRAZY** zu Geld? Wer hat allgemeine Tips?

Bei **POLICE QUEST II** kommt jemand mit dem Einschießen nicht zurecht. Ein jedes Mal dauert es ewig. Woran kann das liegen?

Was bedeutet bei **ADVENTURE OF LINK** im zweiten Teil der zerstörten Stadt, (letztes Haus, Säule) der Spruch?

Wo bekommt man bei **NEUROMANCER** die ROM-Card?

ULTIMA III: Wie kommt man nach Ambrosia?

Wo genau muß man bei **KING'S QUEST I** die Bohnen pflanzen?

Nochmal **MILLENIUM 2.2**: Wer hat allgemeine Tips? Der Bau des zweiten Solargenerators macht Probleme.

Gibt's einen Cheat zu **MOTO ROADER**?

Wo ist in dieser fiesen Welt denn der Poke zu **DIZZY** abgeblieben?

Auf welche Art und Weise kann man bei **LEGEND OF THE SWORD** in den Sümpfen die 'Nut Bees' besiegen?

Robert Krakel hat ein ganzes Fragenpaket. Hier kommt 'the best of': Wie kommt man bei **KING'S QUEST III** hinter das Spinnennetz? Wo ist der 'Cat Cookie'? Was muß man bei **LARRY II** machen, um nach der Fernsehshow aufs Schiff zu kommen? Wo sind bei **BARD'S TALE** die 'Sewers'? (Um hinter das Spinnennetz zu kommen, muß man sich in einen Adler verwandeln und auf das Spinnennetz zufliegen. Den 'Cat Cookie muß man erst herstellen – das geht mit den Zaubermitteln, die man beim Zauberer findet (Lösung bereits veröffentlicht im ASM Special 2). Bei **LARRY II** muß man hauptsächlich den 'Passport' haben, um aufs Schiff zu kommen. Ihn findet man in der Mülltonne vor Eve's Haus (zweimal suchen lassen). Hat man auch alle anderen Dinge, kann's losgehen (Lösung bereits in ASM 4/89). Die 'Sewers' sind unterhalbder Kneipe links 'hinter' der Samurai-Statue. Man sollte den Wein mal probieren...)

Zwei User mit Drucker suchen einen Cheat für **DRAGON NINJA** auf dem CPC (Disk).

Einen Tip zu **SPACE QUEST II** sucht Frank Scheipers. Wie kommt man aus dem Käfig des Jägers wieder frei? (Wenn man im Käfig sitzt, muß man zweimal schreien und dann die 'spore', die man vorher hoffentlich eingesammelt hat, auf den Jäger werfen, wenn er nah genug an einem ist; Komplettlösung hatten wir in der ASM Special 4)

Uwe aus Wahstedt hat ein paar Probleme mit **BARD'S TALE**: Welchen Zweck erfüllt das 'Silver Square'? Wie kann man den 'Crystal Golem' an der Regeneration hindern? (Das 'Silver Square' braucht man ganz am Schluß in 'Mangar's Tower'. Den 'Crystal Golem' muß man mit dem 'Crystal Sword' umbringen, welches man in 'Harkyn's Castle' im Eingangslevel finden kann)

Martin Schott zu **OOZE**: Was muß man bei Horus, dem Zeitgeist, tun? Wozu braucht man den goldenen Kelch aus der Kapelle? Wie kommt man in den Raum südlich der Folterkammer, nachdem die wandelnden Seelen Foltair gefangen haben? (bei Horus muß man 'die Zeit anhalten'. Mehr wissen wir leider auch nicht)

Andreas aus Pirmasens kann bei **SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS** nicht. Er bekommt das Raumschiff nicht gestartet. Wer hilft?

Heiko Steinfurth sucht jede Menge Tips zu **THE MANDARIN MURDER**.

Daß bei **F.O.F.T.** das Chaos regiert, weiß inzwischen jeder. Hier kommt die erste Frage (von Sebastian): Wie kann man zu der Organisation Kontakt herstellen, um die erste Mission zu erhalten?

Marc Ebbinghaus fragt, mit welchem englischen Befehl man bei **GUILD OF THIEVES** einen Fisch fangen kann, wenn man die Angelrute bereits hat (Soweit wir wissen, mit 'fish a fish').

Die ersten Leser suchen bereits nach Tips für das Adventure **DEJA VU II**. Ist schon jemand durch?

Andres aus Wolfsburg hat zwei Fragen: Wie löst man bei **FLUNKY** Fergies Auftrag? Wie schafft man bei **THROUGH THE TRAPDOOR** die zweite Stufe?

Thorsten Funk hat ein Problem bei **FISH**. Er sucht den Befehl, mit dem man im 'Jagged Warp' in den Catacombs bzw. im Altar Room den Hippies mit dem Sargdeckel den Weg verstellt.

Ich glaub', es wird Zeit, mal einen Schlußstrich zu ziehen. Wie läuft der ganze Kram mit der 'Base Cochise' bei **WASTELAND**?

Richard Berry hat noch zwei Probleme bei **ULTIMA IV**: Wie meistert man den fünften Level des Dungeons 'Wrong'? Die 'Rune of Valor' soll angeblich in der Stadt Jhelom sein. Wo dort? (die 'Rune' befindet sich tatsächlich in Jhelom. Man geht zum Inn, in den Gang nach links bis zur Tür, welche man mit 'Jimmy Lock' öffnet. Im Raum hinter ihr ist ein Geheimgang, der auf die Umfassungsmauer führt. Das untere Energiefeld beseitigt man mit 'Dispell' und geht nach rechts; das nächste Energiefeld 'dispellt' man ebenfalls. Im nächsten Turm liegt die Rune. Viel Spaß beim Suchen! Ach ja, das Mantra lautet 'RA'.)

Und weiter geht's mit **LEGEND OF THE SWORD**: Wer weiß, wie man den Oger im 'Castle' in den 'Swamps' besiegt? Wo ist der 'Bloodstone' zu finden? Von Gabi Herzog.

Leser Ingo sucht einen Cheat zum Ballergame **PHOBIA**.

Einer unserer Leser sucht bei dem Adventure **SHADOWGATE** immer noch nach einem Stein, den man angeblich berühren muß. Gibt es ihn? Wenn ja, wo ist er?

Martin Wehrle fragt, wie man beim 'Snuggler's Inn, bei **POLICE QUEST II** den Raum 108 durchsuchen kann, ohne daß man, wenn man die Türe einschlägt, erschossen wird.

Fabian hat 'ne Frage zu **ROADWAR EUROPE** von SSI, gespielt auf dem Atari ST. Nach einiger Zeit ist es ihm gelungen, den 'Radio Detection Finder zu finden. Der zeigte an, daß man sich in nördlicher Richtung bewegen solle. Das tat er, und er fand nach einiger Zeit auch die richtige Stadt – es kam die Meldung 'search here'. Allerdings findet er hier niemanden. Was macht er falsch?

Eine paar Fragen sind auch zur Lösung von **SHADOWGATE** (Special 5) aufgetaucht: Wenn man vom 'Mirror Room' aus über die 'Fire Bridge' möchte, steht man für einen kurzen Moment auf der Brücke, wird aber dann gleich wieder in den 'Mirror Room' zurückgeworfen, obwohl man die 'Sphere' in seinem Inventar hat. Wie kann man den 'Shadowgeist' mit der Ölfackel verbrennen (erscheint zum erstenmal im Alcove 2)?

★★★★★★★★★★★★★★



... und ein paar Antworten

Und hier kommt die Antwort auf die **ULTIMA V**-Frage aus der letzten Ausgabe. Im Dungeon 'Shame' muß man gegen die Wand drücken ('push'), um weiterzukommen. Zum Ausdruck: In dieser Reihenfolge drücken, oder so, Du wirst's schon rauskriegen: Grün, orange, rosa. Schönen Dank an TSF!



Die Geschichte mit **MINDSHADOW** kurz von Nicklis Stefan wiederbelebt: Man braucht erst einmal die Karte aus der Höhle an der Klippe. Diese liegt dort vergraben. Nun stellt man sich vor das Schild mit der Aufschrift 'Quick Sand Ahead' und verläßt sich auf die Karte (am Anfang, so Nicklis, nur einmal nach Norden gehen). In der Kiste findet man den Rum. Nun geht man denselben Weg zurück zum ersten Strand und entzündet das Feuer. Den Rum gibt man dem Kapitän. Das war schon alles zu dem Problem. Schön' Dank!

Stephan Kempkes Frage zu **OOZE** wird auch beantwortet: Man begibt sich ins Musikzimmer, gibt (in dieser Reihenfolge) 'untersuche Stehlampe' und 'nehme Glühbirne aus Stehlampe' ein. Anschließend geht man zur Passage nördlich der Halle und wechselt an der dort befindlichen Lampe die Birne aus. Danach kann man sich in der Passage und der Truhe umsehen. Kam von Martin Schott aus Selb!

Die **THE NINJA**-Frage aus ASM 5/89 findet nun ihre Antwort. Christan Teichmann kann Stephan helfen: Zuerst hole man sich die fünf grünen Rollen (ASM 3/89), und wenn man in der zehnten Runde ist, muß man dreimal auf die dritte steinerne Laterne links schießen. Nun macht man sich noch dreimal unsichtbar. Es erscheint eine Falltür, durch die man in die dreizehnte Runde gelangt (klappt aber nur, wenn man direkt vor der Laterne steht). Moin!

Die Antwort zur Frage aus Bamberg zu **PHANTASIE II** kommt hier: Zuerst einmal geht man nach 'Demoniac'. Von dort aus geht man so weiter: 210 Meilen nach Westen, 90 nach Süden, 50 nach Westen, 60 nach Norden, 60 nach Westen, 100 nach Norden, 70 nach Osten, 70 nach Norden, 80 nach Westen, 70 nach Norden und 90 nach Osten. Das ist der beste Weg zum Tempel; leider kommt man nicht so ganz ohne Heiltränke aus. Vielen Dank an Steffen Kathe!

Die Frage zu **MARS SAGA**, ASM 7/89. Hier kömmt die Antwort: Die 'Volcanic Vents' sind Eingänge zu unterirdischen Höhlensystemen, in denen sich Marsbewohner aufhalten und sich auch eine ganze Reihe interessanter Gegenstände befinden. Proscenium findet man (zerstört), wenn man in den 'Volcanic Vent' nördlich von Parallax steigt und das dreietagige Höhlensystem durchquert.

In der ASM 5/89 hatten wir ein Bündel Fragen zu **LEGEND OF THE SWORD**. Hier kommt nun ein Bündel Antworten zu selbigem Programm: Um die 'snare' zu finden, muß man zuerst einmal dem 'white stag' begegnet sein. Bei ihm gibt man 'follow stag' ein. Im Wald angelangt, geht man nordöstlich. Jetzt gibt man 'follow prints' ein. Die 'snare' kann man nun mit 'remove snare' vom Bein entfernen.

Das 'horn' bekommt man, indem man mit dem 'small dog' zur 'shack' geht. Man nimmt sich den Knochen und bricht ihn entzwei ('break bone'). Den 'broken bone' gibt man dem kleinen Hund. Dieser fängt an, den Knochen zu verbuddeln, wird aber von einem Hoppelhäschen abgelenkt. Man kann nun mit 'get pipe' eine Pfeife aus dem Loch nehmen. Diese gibt man dem 'leprechaun', der an der Brücke sitzt. Von ihm bekommt man nun eine Flasche 'antitrolls'. Jetzt geht man zur 'sphere' und sagt 'bragglesticks', woraufhin man zur anderen Seite gebracht wird. Nun läuft man zum Baum mit dem 'snoring troll' und tötet ihn auf irgendeine Weise. Nun geht man zu der Stelle wo, wenn man wartet, ein Troll mit einem Sack über der Schulter auftaucht und einen Spruch aufsagt. Diesen Troll kann man mit dem Befehl 'throw sword at troll', hm, ruhigstellen. Jetzt geht man nach Norden in die Troll-Küche und wirft die 'antitrolls' auf die Trolls, die daraufhin das Zeitliche segnen. Mit 'search trolls' bekommt man das 'horn'.

Den 'old man' im Kerker kann man nicht befreien, dafür hat er eine 'wooden disc' bei sich, welche man laut der Aussage des 'sprite' aus dem Zimmer mit dem 'revolting dung' unbedingt braucht. Man bekommt sie, indem man folgende Schritte ausführt: Man geht zum 'snoring troll' und tötet ihn. Jetzt gibt man 'remove boards' und 'get small key' ein. Zum 'revolting dung' gehen und den Troll zweimal treten, die 'shovel' nehmen und mit den 'small key' die 'gates' öffnen. Beim 'cave-in' muß man nun 'dig with shovel' eintippen und nach Osten gehen. In der Zelle wartet man dreimal, bis der Mann tot umfällt. Die 'wooden disc' nimmt man und wartet nochmals, bis der Troll kommt. Nun gibt man 'shout' ein.

Die 'gold coin' für die Sphere nördlich vom von Wölfen zerfressenen Mann ist im Gang unter der Hütte. So, ächz, leider stand kein Name auf dem Blatt. Trotzdem schönen Dank!

Na, dann wollen wir mal die Fragen zu **KENTILLA** beantworten. Wie komm man am sichersten durch die Sümpfe? Dazu braucht man nur eins: Glück! Das Spiel arbeitet unter Benutzung des Zufallsgenerators, und so passiert es recht oft, daß man hinuntergezogen wird.
Wie öffnet man in Tylon's Schloß die große Kiste? Michael, der Einsender, schätzt, mit dem 'gold key', der im Labor vom 'silver key' erst umgewandelt werden muß.
...die Stahltüre? Man geht in den Raum mit der Statue, gibt 'move arms' ein und fertig. Der Raum hinter der Tür dient als Teleport ('push button', 'turn dial to...').
Wie kann man das Holzboot ins Wasser bringen? Ganz einfach: 'push boat'. Achtung: Das Boot droht zu sinken. Abhilfe: 'bail boat with chalice'. So, mächtigen Dank an Michael Geuting!

ZZZZZ: Das Problem mit dem Alligator ist schnell gelöst: 'step crocodile' oder auch 'stand crocodile'. Fertig! Und wo war da ein Alligator? Thanx!

Und dann war da noch die Ausgabe 5/89, in der jemand nach den Ländern südlich des 'Moonseas' bei **POOL OF RADIANCE** fragte. Auf diese Frage haben wir einige Zuschriften erhalten – Dank an alle Einsender! – und alle sagten das eine aus: Gar nicht, zumindest nicht in diesem Teil der Reihe! Auch mit den Büchern war das ein Kalter. Aber was soll's...



ACHTUNG!

Wir haben jetzt neue Zeiten für unsere Hotline! Tips und Tricks könnt Ihr jetzt jeden MITTWOCH von 16.30h bis 19.00h geben und bekommen. Die beiden Nummern sind gleich geblieben: 05651/30012 und 05651/30013 So, das war's denn nun!

WETZT DIE DOLCHE ... BARD's TALE III!!!

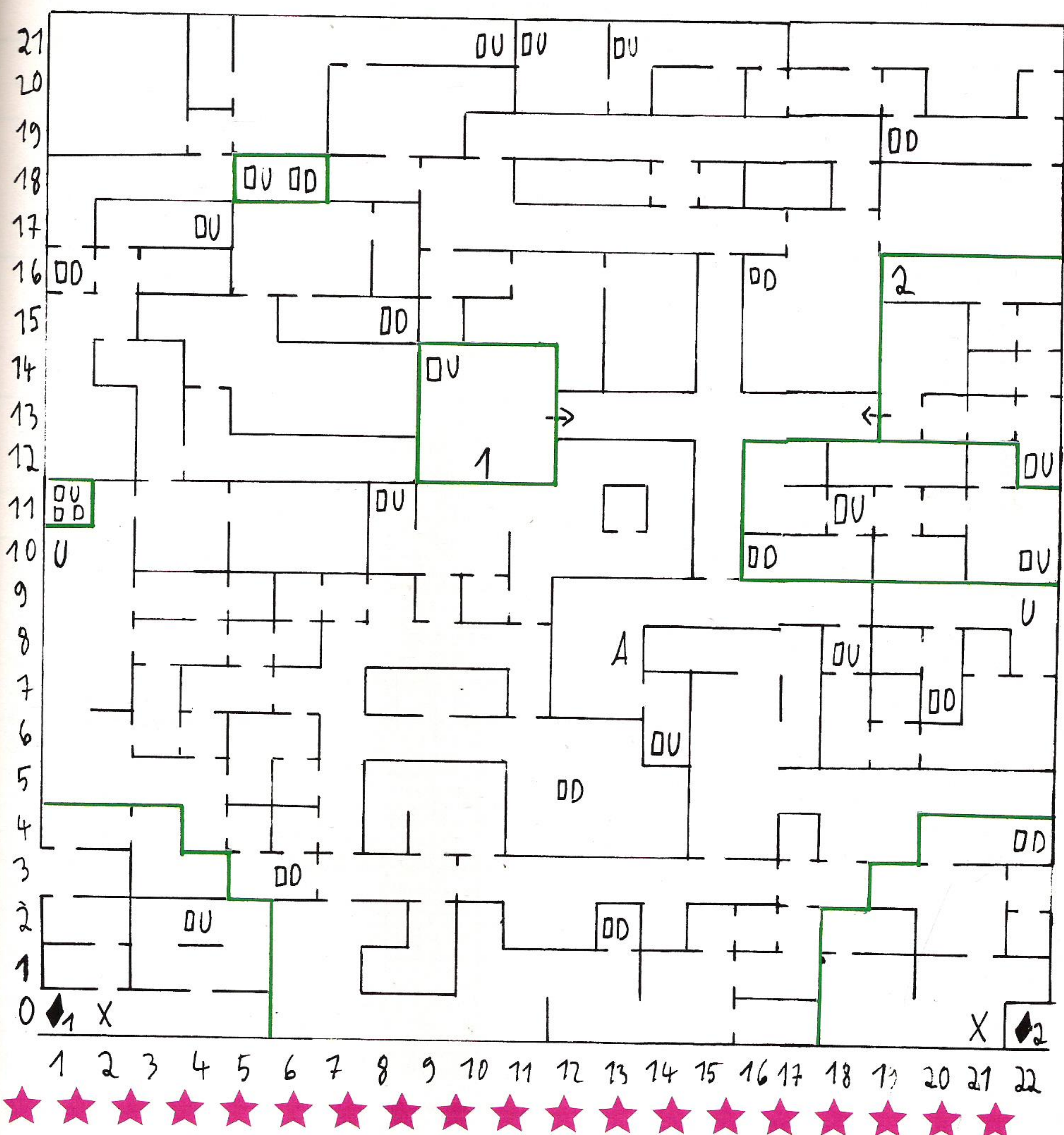
Hier sind sie endlich, die Karten. Damit hat die liebe Seele Ruhe!

MALEFIA 1

Den Weg zum perfekten Goldsucher gibt's hier: **GOLD RUSH**, gelöst von Martin aus Irgendwohausen:
Die Geschichte beginnt bekanntlich in Brooklyn. Jerrod Wilson, der Held dieses Adventures, steht alleine auf der Straße. Zuerst einmal pflückt er ein paar Blumen im Park (2 Punkte). Diese legt er auf den Gräbern seiner Eltern ab (3 Punkte). Auf dem Weg nachhause untersucht er den Boden des kleinen Pavillons im Park, wo er eine Münze findet (4 Punkte). Zuhause angekommen, sieht er sich das Fotoalbum an (2 Punkte) und entnimmt dem Album das Familienfoto (4 Punkte). Als nächstes schließt er den Schreibtisch auf und findet einen Bankauszug. Er nimmt und liest diesen (je 2 Punkte). Nun geht er zur Post, wo er einen Brief seines Bruders erhält (5 Punkte). Der Brief wird gelesen und genauestens untersucht: Der Poststempel und die Rückseite der Briefmarke ergeben je 1 Punkt.
Da er nun verreisen möchte,



MALEFIA 2



hebt Jerrod sein gesamtes Geld vom Konto ab (3 Punkte) und verkauft sein Elternhaus (9 Punkte). In seinem Büro bei der Zeitung liest er noch einmal die alten Zeitungsausschnitte (3 Punkte), bevor er bei seinem Chef kündigt (2 Punkte). In dem Lagerhaus am Hafen liest er ein Plakat (2 Punkte). Als letzte Aktion in Brooklyn kauft er sich ein Ticket für die Postkutsche (9 Punkte), zeigt das Ticket dem Mann im Office (2 Punkte) und besteigt dann die Postkutsche (2 Punkte). Somit wären alle in Broolyn erreichbaren Punkte eingesackt, und es geht nun auf die Reise in den Westen.

Die erste Station ist Independence. Dort muß Jerrod erst einmal sein gesamtes Guthaben in den Fundus einzahlen (2 Punkte), damit es weitergeht. Von dem Geld aus dem Fundus werden ausgewachsene Ochsen gekauft (5 Punkte). Im Lager bekommt Jerrod eine Bibel (5 Punkte), die er lesen muß, bis er auf Psalm 23 stößt (5 Punkte). Sobald das Gras zu wachsen beginnt heißt es dann „Let's go west!" (7 Punkte).

Auf dem Treck erreicht man unterwegs einen steilen Abhang. Jerrod schirrt die Ochsen ab (4 Punkte), um sie trinken zu lassen. Damit sich der Wagen bei dem steilen Abstieg nicht überschlägt, werden die Räder mit den Ketten blockiert (4 Punkte). Auf dem Weg durch die Wüste trinkt Jerrod das Wasser aus dem Faß des aufgegebenen Wagens (4 Punkte) und entdeckt auch noch eßbares Fleisch (nochmal 4 Punkte).

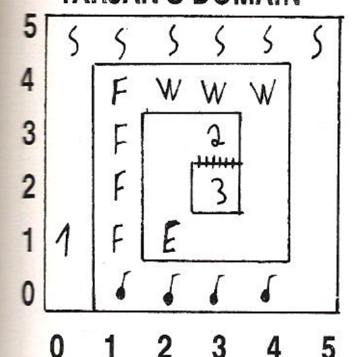
Nun endlich erreicht man Sutter's Fort. Dort schaut Jerrod gewohnheitsmäßig auf dem Friedhof vorbei, wo er wieder die Inschrift eines Grabsteines liest (2 Punkte). Bei genialer Benutzung des Briefumschlags (5 Punkte) erkennt er

MALEFIA 3

eine Botschaft. Nach der Unterhaltung mit dem Schmied des Forts überreicht dieser Jerrod ein Brandzeichen (2 Punkte). Jerrod kauft sich nun eine Schaufel und gräbt in der Umgebung solange nach Gold, bis fünfzigmal ein Punkt erreicht ist (50 Punkte – viel Spaß!). Mit dem so gewonnenen Gold kehrt Jerrod in das Fort zurück und kauft sich ein Goldsieb (1 Punkt), eine Laterne (1 Punkt) und ein Muli (3 Punkte). Das Muli bekommt nun rasch das Brandzeichen aufgedrückt (3 Punkte) und wird in den Stall vor dem Fort geführt. Dort gelingt es Jerrod unter größter Geschicklichkeit, sein Muli mit dem seines Bruders zu vertauschen (7 Punkte), um mit diesem dann das Fort zu verlassen und in Richtung Osten aufzubrechen.

In der Stadt Coloma sucht Jerrod das Hotel „Green Pastures" auf, wo er von dem Portier eine Nachricht erhält (1 Punkt). Diese Nachricht überbringt er einem Gast in Zimmer 11 (2 Punkte), woraufhin dieser sein Zimmer verläßt. Jerrod betritt das Zimmer, geht zum Kamin und dreht an dem Rad der Kanone, die auf dem Sims steht (5 Punkte). Dadurch öffnet sich eine Tür im Kamin, durch die er Zimmer 12 erreicht. Dort nimmt er eine Nachricht (1 Punkt), einen Magneten (vom Tisch) (1 Punkt) und eine Schnur (1 Punkt) vom Boden. Nachdem er das Fenster geöffnet hat, fliegt eine Brieftaube in das Zimmer, der er das Familienfoto in den Behälter am Fuß steckt (3 Punkte). Die Brieftaube fliegt davon und kommt kurz darauf mit einem „Aerogramm" wieder. Jerrod nimmt das „Aerogramm" aus dem Behälter (1 Punkt) und verläßt das Hotel. Außerhalb der Stadt geht er dem Muli seines Bruders hinterher (7 Punkte).





Teleports:

Malefia 1:

Ø/22 nach Ø/2
auf Level 3,
9/6 nach 21/21
auf Level 3,
Ø/1 nach Ø/21
auf Level 2

Malefia 2:

Ø/1 nach Ø/20
auf Level 3
Ø/22 nach Ø/2
auf Level 1

Malefia 3:

Ø/21 nach Ø/2
auf Level 2
Ø/Ø nach Ø/21
auf Level 1
18/11 nach 21/11
auf Level 1



Das Muli führt Jerrod zu James' Hütte. In dieser nimmt er die Streichhölzer vom Tisch (1 Punkt). In dem Toilettenhäuschen steigt er durch das Loch in den Untergrund (3 Punkte). In der Mine kommt er an eine verschlossene Tür. Jerrod bindet den Magneten an den Faden (2 Punkte) und wirft ihn durch das Loch in der Tür (2 Punkte). Nach einer Weile des Angelns (2 Punkte) zieht er den Magneten wieder zurück (2 Punkte) und ist im Besitz eines Schlüssels. Mit diesem öffnet er die Tür (1 Punkt) und befindet sich im Inneren der Mine. Am Fuße der linken Leiter findet er einen Pickel (1 Punkt) und benutzt diesen. Er findet und nimmt sich das Gold. Klettert Jerrod bis zum höchsten Punkt der linken Leiter, kann er mit etwas Geschick Gold finden und einfach nehmen. Diese leicht sichtbaren Nuggets stellen sich als Wegweiser zu seinem Bruder heraus. Für jedes Benutzen der Hacke erhält man einen Punkt (insgesamt 32). Zuguterletzt trifft Jerrod seinen Bruder am Ende eines Schachts. Die beiden Brüder arbeiten eine Weile weiter, bis Jerrod ein Loch in die Wand schlägt. Hinter diesem Loch finden die beiden eine Höhle voller Gold (7 Punkte). So gelangt man zu großem Reichtum und nebenbei auch zu 250 Punkten. Normalerweise wäre die Hilfestellung hier zuende; ist sie aber nicht, denn es gibt einen Weg, 256 Punkte zu holen! Bei dieser Alternativlösung läuft bis auf ein paar kleine Unterschiede alles genauso ab wie eben beschrieben. Bis zum Kauf des Tickets erhält man 56 Punkte. Sobald man aber das Ticket für die Panama-Route kauft, erhöht sich der Score auf 255 Punkte (?). Nun erhält man für den Kauf der Mosquitonetzes vier Punkte, was einen insgesamt auf 60 Punkte beim Verlassen Brooklyns bringt.
Nun geht es ab in den Dschungel Panamas. Bei dem Überfall der Eingeborenen muß Jerrod ihnen alles Hab und Gut aushändigen (4 Punkte). Danach trifft Jerrod auf einen freundlichen Mann, der ihm eine Bibel gibt (7 Punkte). Diese liest er, bis er auf Psalm 23 stößt (5 Punkte). Nun muß er den Ameisen ausweichen. Dazu springt er an eine Liane. Geht er den gefahrlosen Weg weiter, findet er eine goldene Scheibe (10 Punkte), und man bekommt auch Punkte für das Passieren des Dschungels (5 Stück). Nun muß Jerrod einen gefährlichen Fluß durchwaten, was auf dem richtigen Weg das Überleben sichert (10 Punkte). Bei dem Eintreffen in Sacramento kommt es nur darauf an, das richtige Gebäude zu finden, um die Postkutsche nach Sutter's Fort zu besteigen (1 Punkt). So hat man einen Score von 106 Punkten bei dem Eintreffen in Sutter's Fort, und der Rest läuft wieder nach Plan ab, bis zum Erreichen der 256 Punkte. So, schönen Dank nochmal an Martin!

★★★★★★★★★★★★★★

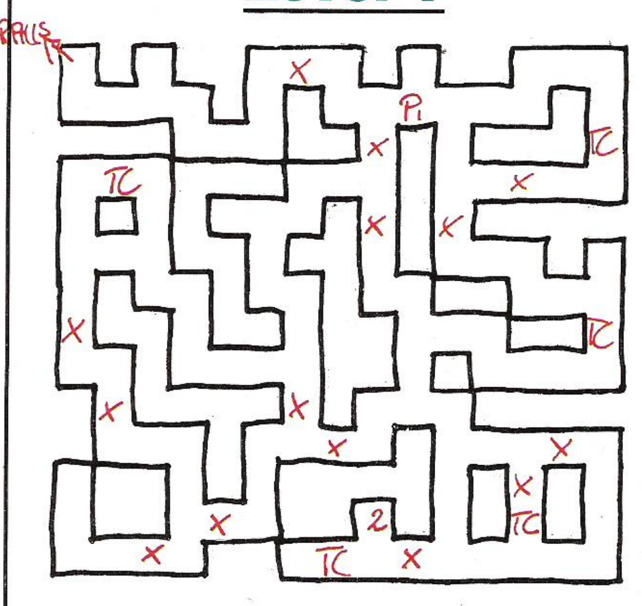
Bei **NINJA MASSACRE** bekommt man alle fünf Levels ein Codewort. Hier sind ein paar: SNOW, BEER, STAG, BARD, HOLE, HUGE, EASY, WIDE, COLA.

★★★★★★★★★★★★★★

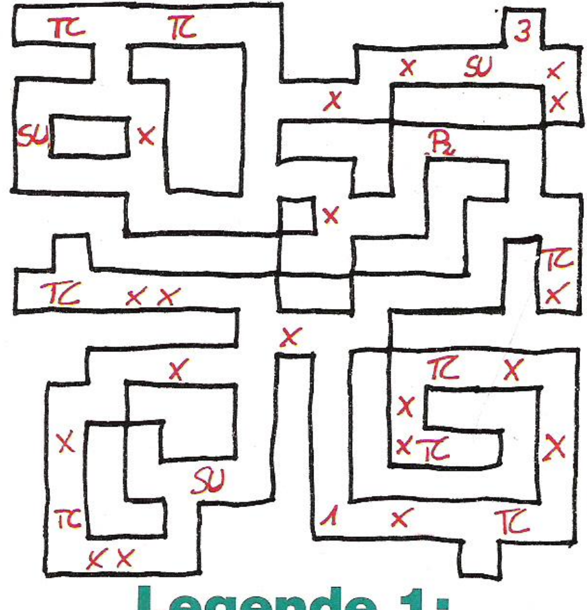
BLACKSILVER

Weiter geht's mit den Karten. Diesmal sind Taragas Minen am dransten

Level 1



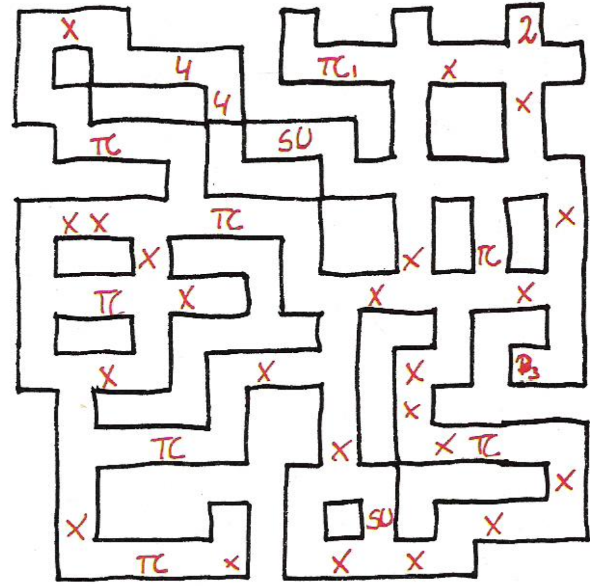
Level 2



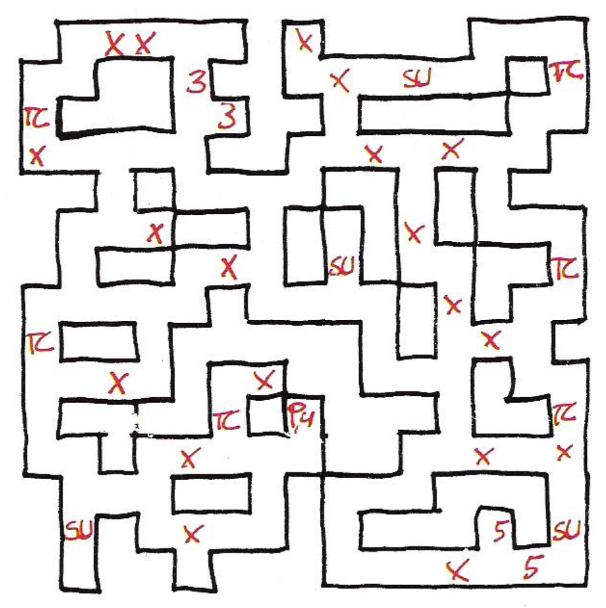
Legende 1:

x: Trap
TC: Treasure Chest
SU: Small Urn
TC1: Amethyst: Gem
Q1: Kill quickly the goping moth
P2: Edurance – 1
P3: Strength +2
P4: Explosion
1: 1 Level
2: 2 Level
3: 3 Level
4: 4 Level
5: 5 Level

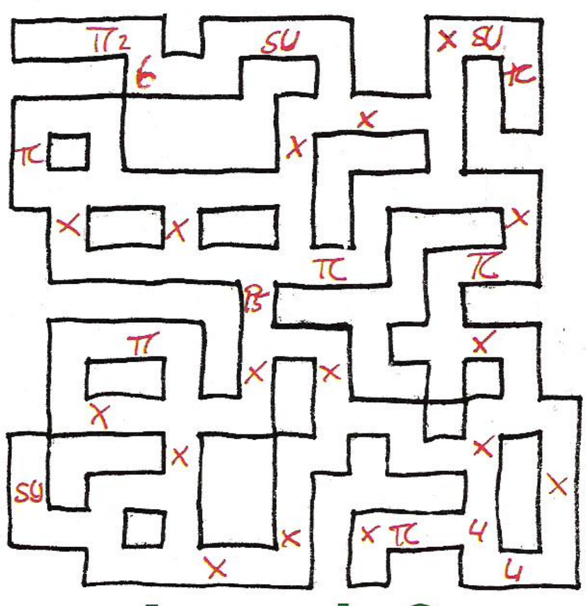
Level 3



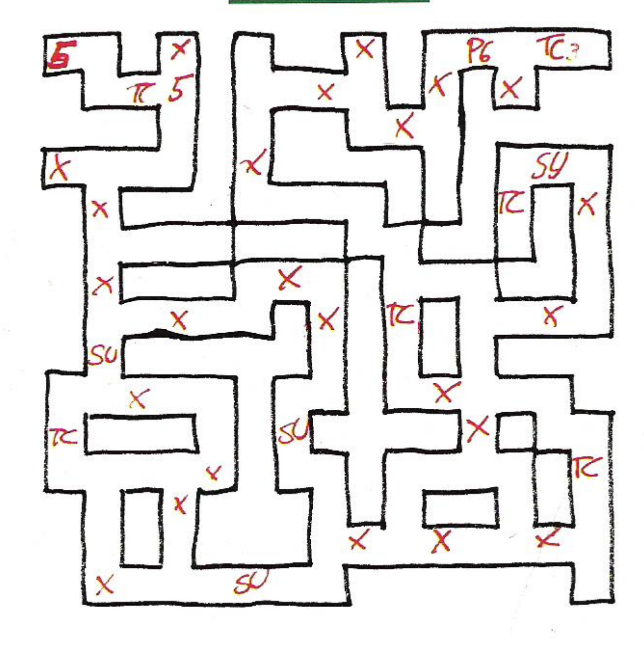
Level 4



Level 5



Level 6



Legende 2

x: Trap
TC: Treasure Chest
TC2: Silver Coin
TC3: Gold Lute
PS: Yon must give the Lute away!

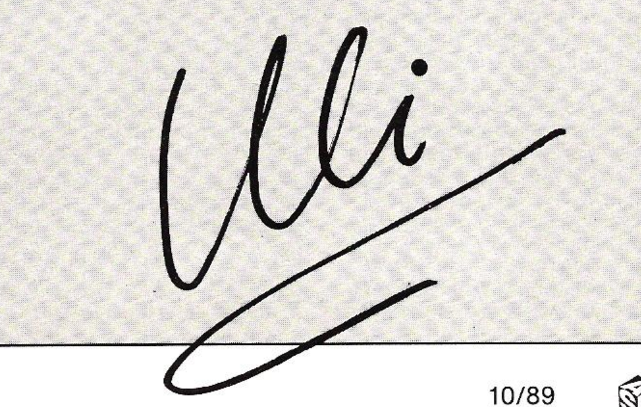
SU: Small Urn
PG: Explosion
4: 4. Level
5: 5. Level
6: 6. Level

* * * * * * * * * * * * * * *

Bei **MOTO ROADER** auf der PC Engine kann man statt eines Namens einfach mal 'MUSIC' eintragen. Ratet mal, was passiert!

* * * * * * * * * * * * * * *

Und hier kommt ein Tip zu **SOLDIER OF FORTUNE:** In dem Dorf gibt es einem Weg zu einem Level ('hoch hinaus'). Wenn man es schnallt, kann man durch vielfaches Wechseln zwischen den beiden Levels eine Menge Geld machen.





CONTACT - markt

Biete Software

***********HEY!! Mirrorman of Stardom codes now also for your group intros on C-64! So call: 062/715673 in CH! (Stefan)

"2 Super Lettermaker + ca. 30 Boot-Intromaker * auf 5 Disketten für den Amiga zum Preis von 30 DM (inkl. Disketten + Porto). Zu bestellen per Vorauskasse bei:
* Unicorn-PD T. Hasenbein,
Herner Str. 277,
4630 Bochum*

Allerneueste Amiga-Soft!! 2 - 3 Tage alt!! Wir haben alles!! Top Aktuell!!! Porto für News-Liste!! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

The Red Diamond!! Die neueste Soft für alle Freaks only Amiga ! 2-3 days old!! Auch bei Beginners!! Porto beilegen! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

Achtung! biete C-64 Three Stooges und Oxxonian für je 30,-DM und Red Head für 40,- DM (ohne Porto). Tel. 040/6019588-Hamburg (Martin)!

Der Beste und schnellste Club für AMIGA-SOFT. 2-3 Tage old Games. Wir haben alles. Tom Tom Club, Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

AMIGA-SCHWEIZ Wir verkaufen allerneueste Amiga-Soft. Schnell und billig! Schreibt an. Trash, Postfach 24, CH-9016 St. Gallen

The Red Diamond!! Neueste Soft für Deinen AMIGA!! 2-3 days old!! Porto für Nes-Liste!! Auch Anfänger!! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

The MASC-Club für Amiga-Freaks!! Haben den allerneuesten Stuff!!! Porto für die News-Liste!! Echt brand-neue Sachen!! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

SUPER-PD f. Atari ST m. Farbmonitor "ZIP" dig. Farbgrafik für Erwachsene mit 3500!! Farben. Je Disk 25 n. 10,-ab 5 Stck n. 8,- incl. Disk + NNGeb, Ch. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65

AMIGA-AMIGA!! Schärfstes Futter für Deinen Compi! Soft aus USA und ENGLAND! Brand-neu: Liste nur gegen Porto! Postfach 14, A-4973 St. Martin/I.

Verkaufe für AMIGA 500 Originale mit Anl.: Defender of The Crown 30 DM; Textcraft 39 DM; Graphicraft 39 DM. Buch: A500 für Einsteiger 20 DM. Tel.: 04174/4309 (Andreas)

U.N.I.C.O.R.N. - Public-Domain Die neue, deutsche PD-Serie für den C-64 und den Amiga. Katalogdiskette anfordern (per Vorauskasse): Katalog C-64: 2 DM (inkl. Disks + P) Katalog Amiga: 3 DM (inkl. Disks + P). T.H. , Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

ST Biete Zak Mc Kracken Original und Waterloo Original je 45,- DM. Tel.: 07331/69284 (nach Alex fragen)

AMIGA-SOFT 2 - 3 days old!!! Haben allerneueste Games!! Top-Aktuell!! Porto für News-Liste!! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Verk. Gridstart, Flight Path 757, Thai-Boxing, Las Vegas, Karting G.P. zusammen f. 35 DM Bobo, Exolon f. je 25 DM AMIGA Memory, Memory, Shootingstat, Backgammon u.a. (2 Disks) f. 15 DM Tel.: 0761/32303

Verkaufe Org. Hawkeye per Vorkasse (Scheck/Bar) für 60 DM (Porto übernehme ich!) Please call. 09942/1768 West-Germany Be fast!!! * AMIGA * Auch Tausch!.... + Anl. + Org.-Verpack.

Große Auswahl an C-64 + Amiga Programmen vorhanden. Liste gibt's gegen Einsendung von 5 DM bei: X-Ray, Postfach 118, 6260 Reiden, Schweiz! Unbedingt Computertyp angeben!!!

Panik vor Hausdurchsuchungen???? Warum nicht mal PD-Software???? 'ne C 64-Liste (mit z. Zt. ca. 500 PD-Disks) gibt's bei. Anton Brauchle, Alpenstr. 5, 8943 Babenhsn.

The Red Diamonds!!! AMIGA-SOFT!! Wir haben das was andere nur versprechen! Soft aus USA + England! Porto für Liste! Postfach 14, A-4973 St. Martin

Habe Top-Games für C-64, billig, schnell, diskret! Schreibt an:
Stefan Benkert, Schloßstr.29,
8803 Rüschlikon, Schweiz

Verkaufe für Atari XL Orginalspiele und PD auf Cass. (ca. 100). Verkaufe für CPC 464 Software auf C. + D. sowie 100 Zeitungen. Listen gegen 1 DM bei: W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Hot! Verkaufe Original Spiele, wie Double Dragon (30), Afterburner (20) und Original-Action-Cartridge (70) C-64 meldet Euch bei Michael Tel. 07905/602

Hello Freaks! Gebe tolle, neueste Midisoft, Spiele und Anwenderprss. zu Spottpreisen ab. Tausche aber auch! Listen bei Urs Waldvogel, Postbox 56, A-6027 Innsbruck!
Hurry up!

Wanna buy an Amiga Intro??? Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400, Price: 50 DM You can also pay with new (legal) Scene-Stuff, Like Demos, on 20 Disks

AMIGA-MICROPROSE SOCCER!!! Verkaufe Microprose Soccer Original für nur 65,-. 1 Monat alt. Torsten Vennemann, Straßburger Weg 70, 4400 Münster

Habe neueste Software für C-64 z.B. Hard'n Heavy, Grand Prix Circuit, Test Drive 2 usw. Bin an Tauschen und Verkaufen interessiert. Schreibt an Gerhard Schiechl, Haspingerstr. 17,
9900 Lienz-Austria Tel: 04852/48423

Verkaufe Original Yuppi's Revenge für 30 DM und Battletech für 50 DM --alle C-64-- Schreibt an: Udo Strukelj,
Am Großen Stück 20,
5980 Werdohl

C-64 Nun 16 dicsides full letter-Demo-Intro-Designer für den Preis von 25 DM! Discs are gratis!: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11, bitte Vorauskasse! 100% Antwort

C-64/Amiga! Verlangt entsprechende Softwareliste bei: X-Ray, Postfach, 6260 Reiden, Switzerland. Listen werden nur gegen Einsendung von 5 DM verschickt!

The Red Diamond!! Neueste Soft für Deinen Amiga!! (Porto für neueste Liste)! 2 - 3 days old soft! Martin Huber,
Postfach 14,
A-4973 St. Martin/Innkreis

140000 Blocks mit PD bekommt Ihr bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Die kostenlose Liste erhaltet Ihr gegen 1 Leerdiskette und 1 DM Rückporto. Aktuelle Demos, Spiele, Diashows, Intro-, Demo- und Lettermaker, Intros, Packers und Digi-Sounds sind vorhanden. 100% Antwort!!!

Suchen fähige Assembler oder C-Programmierer!! Ch. Schulte, Brandhagen 8, 5768 Sundern 1

***** Kiss *** C-64 *** Swiss ***** For cool swapping dial 071/444954 (Angus) or 071/444819 (Goose) we're also searching new members!!! Call fast!

Strategiespiel Freak sucht Gleichgesinnte und Strategiespiele wie Kampfgruppe, Shiloh usw. für C-64. Angebote an Ingo Schumacher, Dorfstr. 20, 3101 Eicklingen

*****BRAINSTORM*** Amiga** A new great group is born for contact write to: Ch. Schulte, Brandhagen 8,
5768 Sundern 1

I have ever the newes! games!!! If you want this, then write me: Schuppi'89 * P.O BOX 1753 * 4600 Olten *SUISSE*

Europe search new members, coder, spreader and modem freaks!!! Contact: P.O.-Box 57262 (Amiga) and P.O.-Box 45277 (C-64) NoName-!!!

Verkaufe C-64 Originale: Ultima V, Bard's Tale III, ZakMcKracken. Höchstgebot erhält Zuschlag!!! Tel.: 07429/1735 (ab 14.00 Uhr) Bernd

Wir bieten Zuverlässigkeit, Sicherheit u. Aktualität. Amiga-Prgs. von anno 1986-1989. Es gibt nichts, was es nicht gibt. Was wollt Ihr mehr? Antwort sofort! B. Dietz, Dorstenerstr. 151, Herne 2

Schweiz - C64 - Schweiz- C64 Ich habe immer neuste Soft. Ruft mich an. Tel. 056/461994, bitte erst ab 16.45 Uhr anrufen.

Verkaufe *Spiele* für *IBM* und Compat. Larry II KQ4 SQ3 Gold Rush PQ2 KQ1 Flugsimulator, Digger, Skate or Die, Zak Mc Kraken, Golf, Defender of the Crown Tel. 01/9151900 17-21 Uhr

Gratis! Ist's zwar nicht, aber super günstig! Orig. für ST (ywah)!! Powerdrome 35!; Monsters 30; R-Type 35, Populous 40!!! Sega Control Stick 15!
Tel. 0821/812830 (Simon verl.)

SpeedDOS Plus Floppybeschleuniger für alle C64/1541, mit Parallelkabel und schnellen Kopierprg., für 70 DM abzug. Auch Einbau! W. Krall, 5401 Kaltenengers, Tel.02630/7525

Amiga-Club wg. Bund aufgelöst bietet erstklassiges Angebot an Prgs tlw. mit Anl. u. Büchern von uralt - topaktuell. Antwort sofort! Kai Oliveras, Günnichfeldenerstr. 25, 4650 Gelsenkirchen

C64 SWITZERLAND C64 * Message* Softabos!! Billig, schnell (1 W. alt) zuverlässig!! 2 DM/Fr inkl. Disk! 0041/(0)1/7250473 or Postfach 59,
Ch-8813 Horgen 3 Waldegg
(100% Antw.)

Seka Source codes (Amiga) von Intros (Blitter, Vektorgrafiken, Sternenroutinen etc). Habe auch Codes von ganzen Super Intros!!! Disk 10 DM (voll mit Codes)
Tel: 02365/59829

*****ST-Skat Version 2.01***** Null * Null-OUV.* F & S/W Supergrafik viele Extras * Optionales Mauern *** Reiztabelle * und vieles m. * 44 DM A. Ergüvenc, Hagenstr. 4, 5650 Solingen

Atari ST-Blitter-Rom-TOS V1.4 (neu) mit Tastatur-Reset, MOVE usw. Beschleunigt die Festplatte bis zu viermal. Für 100 DM abzugeben. Tel 02630/7525

Dream girls -pikantes deutsches Adventure, tolle Bilder, C64, 2 Disk, 29.95 + NN, Peep Show-Dia Show-19.95, Hot girls-19.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen.
10 DM an Chris Lindhoff,
Schelmengraben 7,
6120 Michelstadt.

Sexmission-erotisch, frivoles Science-Fiction Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je Disk, Supergrafik, deutsch, C64, je 39.95, beide 59.95.

KINGS QUEST 4 Atari ST, PC u.A. kompletter Lösungsweg 230 Pkt. Für Atari ST mit Disc der problem. Stellen. PC u.A. mit Zeichnung 20 DM Tel. 0231/750467

Orginialsoftware für C64 zu verkaufen. Folgende: Echelon 25 DM; Jet 35 DM; Arcade Force 4 20 DM; Starpainter 35 DM; Extra Nr. 6 15 DM; Minicad 30 DM; + diverse v. Mükra F. 15 DM; Sorgenkind: Cavman UGH-LYMPICS (läuft nicht auf meinem C64) 20 DM Jens Miles, 07243/12526

Neue PD-Serie f. Atari ST -ZIP- Heiße Farbbilder in Topqualität!!! 2 Disk pro Monat /je Disk nur 10.50 + NNGeb. oder Abo. DM 18,- +NNGeb. nur erhältlich unter 030/4652611

Schon ab 1,80 DM bekommt man eine Doppeldisk, die nach eigenen Wünschen mit Software aus einem Angebot von mehreren hundert Disketten bespielt ist. Im Angebot enthalten sind natürlich alle Disks aus dem Angebot von Digital Marketing und zusätzlich Software, die eben gerade fertiggestellt wurde. (1 Woche alt!) Jeder, der bei mir bisher was bestellt hat, hatte vorher nicht im Traum dran gedacht, daß es auf PD-Basis solche Top-Spiele gibt. Naja., und die Demos, Demo-Maker, Lettermaker, Digisounds usw. sind sowieso das Beste, was der C64 bietet. Es lohnt sich 100%ig, 3,-DM einzusenden und dafür 4 Diskettenseiten mit Komplettliste und Demos zu erhalten. Wo: J. D. Mallander, Asternweg 34A, 4290 Bocholt

Es gibt Dragon's Lair, Archipelagos, Blood Money, Bio Callange, Populous, Air Ball u.s.w. zu kaufen bei Action Boot, Sennhauser, Roger, Reuttistr. 11, CH-9500 Wil SG, Tel. 073/234451 - Rufe zwischen 18.00 - 21.00 Uhr an. (Systeme nur Amiga), bis Bald

MAFIA ein spannendes Spiel rund um das Verbrechen...und das alles in Deutsch! Banküberfälle, Diebstähle, ... alle Methoden sind erlaubt!! nur 10 DM (Schein oder V-Scheck) an: Bunny Software, Jupiterstraße 2, 8522 Herzogenaurach

Biete allerneuste Software für Amiga-500: z. B. Falcon, Joan d' Arc, Hollywood Poker Pro. Ruft mich an: 06353/1447 ab 14.00 Uhr

Send 3 DM 2 J. D. Mallander, Asternweg 34A, 4290 Bocholt, and you get 2 disks with a stufflist and demos from 8'89! - The best of PD in germany-in 2 days you will have a list!

MSX! Spiele und Anwenderprogramme zum Tiefpreis!!! (Originale, kein Tausch!) Noch Fragen? Kostenloses Info anfordern bei: T. Tehrl, Anglerstr. 25, 8 München 2

Verkaufe Soft für C-64 (Disk) 10 Disks = 10,-DM. Geld & Disks an: Kosta Tzimas, Renoisstr. 16, 5300 Bonn 1 !! Schnelle & diskrete Lieferung!!!

******Mini-Golf** für Amiga 16 ver. Courts bis 4 Spieler speicherbarer Highscore. Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr. M. Hahn, Buchenstr. 8,
7534 Birkenfeld 07231/481219

***** DUNGEON-MASTER ***** 14 neue Räume zum meistgekauften Spiel auf dem ST. Nur mit Originalprogramm lauffähig. Tel. 0041(0)55/424540 Schweiz Preis 30,-SFr.

*****Biete neuste Games** für den C64 auf Disk an!! Tel.: A-07435/4250***

Verkaufe GEOSfür 2,- DM, verkaufe neuste PD-Soft für 2,50 je Disk. Habe Demos, Digi-Sounds und Anwenderprogramme. Tausche auch neuste Games auf C-64 und auf Amiga!!! Call: 06232/94731

PD-Software, Demos, Intro-Maker, Dia-Shows, Digisounds besser als auf'm Amiga. Habe alle Disks von Digital Marketing und sonstigen Anbietern in der BRD. Doppeldisk ab 1,80 DM!4 Disketten Info gegen 3 DM bei J.D. Mallander, Asternweg 34A, 4290 Bocholt

Wer sucht die neueste Software for C64, nur Disk. Schreibt an: Meng Hansi, Unionstr. 13, 4616 Marchtrenk, Austria, No looser!! oder: 07243/26706

Atari ST Originale Police Quest 3, Time Scanner und viele andere. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bergmann, Josef-Schmidtstr. 5, 1000 Berlin 44

EROTIKA außergewöhnl. Adventure C64 aufregende Bilder, deutsch, 3 Disks, 29.95, Erotika II - 19.95, beide 39.95 + NN., H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos anfordern!

Verkaufe C-64 Softw. z. B. Hard'n Heary, The Deep, Test Drive II u.a. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: A. Kliewer, Schulweg 28, 2879 Neerstedt, P.S. Tausche auch Games

Verkaufe: PC-Engine Spiele, z. B. R-Type I, R-Type II, Dragon Spirit, Space Harrier und 6 weitere Spiele. Tel.: 04521/1041 (Andreas)

*****ST-Skat Version 2.0 1***** Null ** Null-OUV. * F & S/W * exzellente Grafik * zahlreiche Sonderfunkt. *** Gemorientiert * Mausgest. * 44 DM A. Ergüvenc, Hagenstr. 4, 5650 Solingen

AMIGA + C-64!! Biete neueste Software: TAT, Postfach 2, A-4611 Buchkirchen!! NEV, Billigst & vor allem Erledigung innerhalb von 24(!) Stunden ....Gratisliste... auch Tausch. See ye

BUNNY JAGO - die schönsten Mädchen, Emanuelle- Auf den Pfad der Lust, deutsch, C64, Supergrafik, je 2 Disk, je 39.95 beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-str. 7, 3000 Hannover 61, Infos

C-64*Holland***C-64!!!** Wir verkaufen neue und alte Software! Sehr billig!!! Fragt die kostenlose Liste an, bei: Tyree, Vuurdoornstr. 42, 0171 XK, Vaassen, Holland!!
(Nur Disk).

Verkaufe Manager 89/90 für den C-64. Werden Sie Meister oder gewinnen Sie den UEFA- und DFB Pokal. Schickt 10 DM + Disk und 3 DM Porto. A. Weber, Postfach 2331, 5450 Neuwied 1

Verk. ORIG. (D/K) z. B. Space Ace, Iball 2, Arkanoid 2, Trantor:5 D. Becker, Joys., Leerdisks, Hefte.........Liste 2 DM in Briefm. Tel. 0431/79861 Hell, Birkenweg 9B, 2300 Klausdorf/Schw.

STOP!! Wir bieten Software on C-64 & Amiga *billig*: TAT, Postbox2, A-4611 Buchkirchen! Bester Service, günstigste Preise und Erledigung in 24 Stunden! **Gratisliste** OK?

Billigste Disketten der Schweiz mit 5 Jahre Garantie. Lieferung folgt noch am gleichen Tag. Markendisks und NO Name 3,5": ab Fr. 1.60. Bei größerer Stückzahl Mengenrabatt. Nur Top-Qualität. Tel. 0041/01/7253367

X-LARGE! Neueste C-64 Software zu verkaufen. Write to: Postfach 333, 9021 Klagenfurt, Austria

Pool of Radiance (C-64)! Biete Character-Disk mit unbesiegbaren Char's! 10 DM + Disk + RP an: H. Riefenstahl, Essener Str. 47, 4320 Hattingen 16

CLI-Kurs auf Disk (57K Textlänge) Erklärung aller CLI-Befehle. Icons und 6 neue CLI-Befehle mitgeliefert. Disk + NN: 25,- J. Fischer, Daxenbergerstr. 1, 8000 München 70

*****AMIGA***** Neueste Amiga-Software zu verkaufen. Write to: Box 333, 9021 Klagenfurt, Austria, 100% Antwort

PD-Software für PC's jede Diskette 3,- PD-Liste 2,- oder Disk 3,- in Briefmarken. Tausche auch 1:1. Schreibt an: Marco Forestier, Am Mittelweg 18, 6500 Mainz 21

Biete massig Orig.-Soft (C-64 Dis/K.): Pool of Rad, BT1-3, Wasteland, Ultima 4+5, Armalyte, R-Type, TP2, Deathlord usw. insg. über 30! Tel: 02324/40740

Billig! Verkaufe billig neueste Amiga-Soft. Call 030/3246847 (19 - 22 Uhr)

Verkaufe und tausche PD-Soft. Fish bis 225! Außerdem Originale und Bücher. Liste für 1,- bei: M Sauer, Postfach 1702, 4690 Herne 1 Nur Amiga

Verkaufe Murder on the atlantic neu und originalverpackt für 20,-DM. C64/128 Diskette!!! Solange der Vorrat reicht. Tel.: 0721/558455

ORIGINALVERPACKTES *Testdrive Spiel* sucht einen neuen Inhaber für 20 DM. Wer Interesse dran hat, wählt folgende Nummer: 02330/72934 (C64/Disk Version)

VERKAUFE AMIGA ORIGINALE: z.B. Blood Money 50 DM, Grand Monster Slam 50 DM, R-Type 45 DM, LED Storm 40 DM und Bundesliga Man. 30 DM. Für C64: Jet 2.0 70 DM. Schreibt an: Uwe Dickhagen, Wilhelstr. 3, 5880 Lüdenscheid, BRD

Die neueste Software gibt es bei: ***Postfach 740, A-6850 Dornbirn***

Der einmalige PD-Service: Für 7 DM eine Disk aus Z.Z. (8.7) 480 Prg. zusammenstellen!! Info gegen 1,- DM Rückporto beim PD-Center, Gartenstr. 3, 6180 Gräfenhausen * C-64 * C-64 *

Verkaufe Original-Kassetten C-64 (Gryzor, Skate or Die, Road Runner, California-Games, Super-Cykle) Stückpreis 20,-DM. Michael Geißler, Hauptstr. 54, 4358 Haltern 7, Tel. 02364/5900

Verk. Amiga-Games (Originale): Larry I, Football Manger II gegen Höchstgebot. Tel 07429/1735

***** Amiga *** C-64 ***** We have only newest stuff!
Call: 0214/78588 (Romann)

CH*AMIGA*IBM*CH* Games!z.B. Speedball, Falcon. Liste bei: R. Schilliger, Büttenenring 3 (IBM)/ T Allina, Oberseeburgrain 1 (AMIGA), 6006 Luzern, nur Vorkasse! Billige Preise!

Verk-Original-Amiga-Prg: Leaderboard-Leben + Sterben Lassen + Elite + Paranoia-Complex + Art-Of-Chess + Tracker + May -Day-Squad + Calif.-Games + Aunt-Arctic-Adventures + Roadwar-2000 + Wallstreet-Wizzard + Ports-Of-Call + Sword-Of-Sodan + Fugger-u.v.a. mehr Tel. 07125-8544

Spectrum-Originale* Über 20 Programme * Preisgünstig * z. B. Tiger Road, Led Storm * Info: Arnd Schröder, Wismarer Str. 16,D-3330 Helmstedt (kostenlos!) oder Tel. 05351/7330 (nur Mo+Do 19-20 Uhr)

*******Mini-Golf** für Amiga 16 ver. Courts bis 4 Spieler speicherbarer Highscore Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr M. Hahn, Buchenstr. 8, 7534 Birkenfeld 07231/481219

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.
* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

AMIGA AMIGA TOM Tom Club bietet neueste Soft für Euch!! Legt eventuell Rückporto bei!! Postfach 3, A-4971 Aurolzmünster

HI C64 Freaks ob die altmodische Datasette oder die Turbo-schnelle Floppy, wir haben für jeden Games. Printet an: Sascha Michel, Arenberger Str. 46, D-5417 Urbar

*****C-64 Disk***** Verkaufe Original Mayday Squad mit Verpackung + Anleitung!!! Call: 07032/23030 (Sascha)!! nach 17 Uhr. Habe auch andere Top Games

The hottest stuff on Amiga: Fugger, Running man, Populous, Grand Prix, Circuit usw. Liste unter PZA, Postfach 2108, 3560 Wallau, BRD P.S.: Top günstig

Verk. billigst Software! Write to: DRL-Soft, Behaimweg 7, 4193 Kranenburg, Write fast

AMIGA*AMIGA* The Red Diamond hat die neueste Soft!!! 2-3 Tage alt! Wenn's geht Porto beilegen!! OK! Bis dann!! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

Deutsche Amiga-Anleitungen; keine Raubkopien: Sonix, Elite, Seka, Dpaint3, WB 1.3, Dragons Lair, Pagesetter, Falcon, Populous, Videoscape, Pawn, Skulpt,... Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

Stop Abo's! Lowest prices! Interested? Write fast! To: F. D. S. Postbox 107, A-4614 Marchtrenk - Also beginners!!! We search for cool members.... only C-64

*****CH***AMIGA***CH***AMIGA*** Verkaufe billige, neue Software. Liste anfordern bei: Pascal Christinger, Hauptstr. 3, 9424 Rheineck, Schweiz

AMIGA-SOFT** Wir haben immer neueste Sachen! 2 - 3 days old!! Wir suchen einen Handy-Scanner für Amiga! Bis 400 DM.-MGSC Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Verkaufen Software neue und alte Games: Call Holger 06353/1592 or 06353/1652 Oliver (ab 14 Uhr) only Amiga!

Das PD-Haus (C-64/C-128/IBM), bietet umfangreiche PD-Soft an. Liste gegen 1,-DM Rückporto. Nur Vorkasse! Das PD-Haus, Schloßgasse 11, 6108 Weiterstadt-Gräfenhausen. Alles günstig!!!!

Marble Madness, Netherworld, N Mansell, Bad Cat, Pink Panther, Space Ranger für je 25 DM! Challenger Phalanx = 15 DM alle mit Anleitung, + w. m. Orig. verpackt. Tel. 0761/32303

Super-PD-Disk, Amiga, 15 Spitzenpr. z. B. Virus X, ASDG-Ram, DME, Turbobackup, Conman, usw. BRD-Anleitungen, Disk 5 DM + 5 DM Versand, Vorkasse, T. Bleich, Röthelteich 11, 5828 Ept. 14

Intro Maker für Amiga zu verkaufen. Habe auch neueste Amiga Software! Tel. 0221/3602420 ab 18.00 Uhr

Verk. Orig. Dragons Lair, UMS, Galileo, Superbase, Apperentice, Animation, Pixmate, True Basic-Util., Interchange, evtl. Tausch gegen Amiga Monitor + Zusatzzahlung, Christian 09162/555

Verk. Orig. Guild of Thieves /C-64 für DM 30,- od. tausche es gegen die Amiga-Version, nur Original!!! Lösung vorhanden! Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Wir bieten Zuverlässigkeit, Sicherheit u. Aktualität! Alles vorhanden von 1986-1989 Spiel u. Anwendung tlw. mit Anl. zu Schleuderpreisen. Gesamtliste kostenlos. B. Dietz, Dorstenerstr. 151, Herne 2

Wir garantieren Euch nicht nur das "allerneuste". Neben unserer Riesenauswahl an Prgs., Manuals und Büchern gibt's einen Superservice dazu. Z. Logir, Brückenstr. 46, 463o Bochum 1

Verkaufe Amiga-Originale: z. B. Double Dragon, Pacmania, Thunderblade, Sword of Sodan, Zak McKracken, Emmanuelle; pro Spiel 35-55 DM. Tel. 08709/2297 (ab 14 Uhr)

Sexy Picture Show für Amiga! 10er Paket gegen Altersnachweis und 50,-DM Vorkasse zu erhalten bei: J. Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen

16 Disketten voll PD-Soft für nur 20,- DM (160 ös. Schilling/20 SFr)! Geld an: Achim Ginsterblum, Einsteinstr. 30, 5440 Mayen (C-64)

EROTIKA -außergewöhnl. Adventure, C64, deutsch, aufregende Bilder, 3 Disk, 29.95, EROTIKA-II- 19.95, beide 39.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos anfordern.

Verkaufe Elite orig.verpackt mit dt. Anleitung für 50 DM oder Tausch gegen Lords of the rising sun. Michel Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark.

Hi New Amiga-Freaks, habe Programme geschrieben zur Erklärung des Amiga Basics. Kleinere Beispielprogramme mit Anleitung u. Erklärung. Schickt 10 DM (inklusive Disk u. Rückporto) an: Ralf Niklaus, Amselw. 18, 7454 Bodelshausen

Verk. Original Games z. B. für C-64 (Ircus Games, Andy Capp, Tetris, Flunky and Yogi Bear. Für Amiga Gold Rush und Crazy Cars 2. Ruft mich an: 02862/2542 (Markus)!!!

Amiga-Orig.: Virus 30,- ; Out-Run 32,-; Pac-Mania 32,- ; Starglider 2 38,- ; Ice-Ball 13,- ; Leaderboard 25,- ; Floppy-Speeder 10,- *1010 Floppy 3,5" nur 220,-*SEGA-Mod.* 06622/2988 ab 18 h

Die besten Amiga-Demos von bekannten Gruppen auf einer Disk (laufend mit 1/2 od. 1 Megabyte) Schicke uns Fr. 5 für 1 Disk + Porto: P.O. Box 2, 4148 Pfeffingen, Schweiz

Verkaufe einige Original Games mit Anleitung, z. B. Colossu Chess, Monty, Wonderboy, Wizball u.s.w. Suche Defender of the crown für C128D, und weitere gute Games Tel. 07623/47117

C-64er Sounds auf Musikkassette! Wir überspielen Ihre Sounds auf Kassette. Oder Sounds direkt aus unserem Angebot. Bitte Liste anfordern.
Rainer Hamm,
Rheinstr. 31, 7631 Meißenheim 1

Amiga: Verkaufe ca. 65 Instrumente auf 8 Disketten. Alles Samples von guten Geräten, z. B. (M1, DX7, D50, EPS) Tel. 030/6122316

!!!ORIGINALE FÜR ATARI-ST ZUM HALBEN PREIS!! Bobo 27.90, Choper X 19.00, Goldrunner 21.50, Action Service 29.90, Sidewalk 29.50, Datamat 49.50, Deep Space 19.50, Twist 62.50, Profi-Painter (F) 39.00, 1st Adress 95.50, Powerdrome 32.50, Moebius 39.50, Word Perfect 4,1 ... ca. 200 Programme vorhanden! Liste anfordern, Ruf 04191/4320

C-64 greatest PD-Software Angebot!! 10 Disks voll mit PD-Software gegen Einsendung von 25 DM!! Rolosoft, Ommerweg 49, 8151 AT Lemelerveeld, Holland

Wir verkaufen den neuesten C64 und Amiga Stuff (nicht älter als 2 Tage). 10 Disks C64 = 20 DM; Amiga = 25 DM. Schickt an: Ikari, Postfach 1212, 7772 Oberuhldingen, 100% Antwort

**** TEX - The EXPLOITED **** The newest stuff is just good enough! Call me or fuck you: A-(0)557439938 (Leech): Only Amiga! TEX-Postfach 16, 6921 Kennelbach -A

C-64! C-64! C-64! Biete! Biete! Biete! Biete Software für den C-64. Liste anfordern für 1 DM. Roland Papanda, Otto-Grün-Str. 7, 6450 Hanau.

Verkaufe PD-Soft!!! Pro Disk 1 DM! Send pro disk: 1 DM + Disk + Porto !!!! Jürgen Deussen, Kröverstr. 18, 5000 Köln 51!!! For Intros and Logos too!!!

Verkaufe Soft für C-64(disk). Habe Games wie: Hostages, Fish usw. 10 Disks = 10 DM. Schickt Disks und Geld an:
Daniel Fahl,
Karl-Leich-Str. 18,
4630 Bochum 1

An alle Amiga User!!! PD-Soft Fish-Kickstart-HCS usw. 5,25 Disk 1,20 DM, 3,5 Disk 2,5o DM, Hardware RAM-Erweiterung Stck. 239,-DM für A500 Telefon 02362/64791 oder Postfach 210229, 4270 Dorsten

Habe Super-Soft für Amiga : Call 08221/31685 the best is (15-20h)



Nürnberger Public Domain Studio

Humboldtstr. 141 im CCC, 8500 Nürnberg 40
Tel.: 0911/45 77 54 Fax: 0911/446 72 79

ATARI ST

Backlash dt.	49.90	King's Quest 4	49.90
Bad Cat	39.90	King's Quest Triple	69.90
Bard's Tale 1 dt.	39.90	Leaderboard	29.90
Blueberry	55.90	Little Computer People	29.90
Boulderdash Constr.Kit	19.90	Manhunter NY	69.90
Championship Wrestling	29.90	Operation Neptune	59.90
Deep Space	29.90	Sky Fighter	29.90
Diablo	29.90	Spy versus Spy	19.90
Down at the Trolls	39.90	Tasstimes in Tonetown	29.90
Electronic Pool	29.90	Thunderblade	45.90
Fugger 49.90 Golden Path	29.90	Winterolympiad'88	29.90
Hollywood Poker dt	29.90	World greatest Epyx	29.90

AMIGA

20000 Meilen u.d.Meer	49.90	Mindfighter	29.90
African Raiders	49.90	Mind Forever	79.90
Afterburner	59.90	Motor Massacre	49.90
American Icehockey	59.90	Pioneer Plague	59.90
Ball Raider	39.90	Roadwars	49.90
Colossus Chess 10.0	69.90	Roger Rabbit	55.90
Crazy Cars	59.90	Sargon 3 Chess	49.90
Deep Space	69.90	Skyblaster	25.90
Drum Studio	25.90	Skyfox 2	59.90
Enchanter	69.90	Speed Ball	69.90
Gnome Ranger	39.90	Starways	39.90
Hardball	59.90	Strip Poker 2	25.90
Hollywood Poker	25.90	Superback	139.90
Hunt for Red October	49.90	Thexder	49.90
Hybris	49.90	Thunderblade	55.90
Interceptor	59.90	Tolteka	25.90
The Jungle Book dt.	59.90	Tom und Jerry	59.90
Kwasimodo	25.90	Wanted	49.90

Gratis
PD + Software
Info anfordern !!

DISKETTEN
3,5" 2DD 10 Stück 17,90
5,25" 2DD 10 Stück 6,90

Versandkosten: Nachnahme DM 6.- Vorkasse DM 3.-

Biete 4 doppelseitige Disketten mit Erotikprogrammen für Atari ST (1MB) für nur 20,- DM inkl. Versandkosten. Schein an: Jörg Drescher, "Paket S1", Lütjenburger-Str 69, 2300 Kiel 14

Wir verkaufen und tauschen neuste C-64 Games!!! Ab 1 Woche alt!!! Interessiert??? Dann quäl einen Stift und schreib schnell an: Magic Soft, Postfach 2263, 4840 Rheda-WD!!! Auch Abos!

Hast Du Probleme mit Englisch oder Latein? Dann ruf mal an, wir haben den Amok-Vokabeltrainer! Komplettes Iaona Nova Vokabular auf der Data-Disk! C-64/Oliver/Amok 02405/15676

Super AMIGA-Software! Spielhallen - Hits, Fußball-Manger, Dia-Shows u.a. Software, die Spaß macht. Info bei. AL, Bahnstraße 11, 4100 Duisburg 11, Greifen Sie zu! Es lohnt sich!

AMIGA ORIGINALSOFTWARE: Sub Battle, Battlehawks, Football Manger 1 + 2, Giganoid, Winter Olympiad 88, Empire, Oil Imperium, Ports of Call, Silent Service: Tel. 0521/411764 ab 18 Uhr

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Super-Sex, Bordello 1-26, TFT Nudes Party Games, die Fickinger, pro Disk 20 DM, 5-80, 15-150 DM, alle 250 DM -Amiga- P. Thieme, Triftweg 14, 3100 Celle

Neuste C64 Software! Eine Disk randvoll mit neuen Spielen nur 5 DM (Spieler wählbar) ältere Sp. nur 3 DM Info oder Disks mit Rückporto an E. Refeld, Burgstr. 10, 7762 Bodmann

Amiga-Perestrojka!! Nicht nur für Russen! Immer aktuell auch USA!! 5 Disk = 10DM + Disk! Oder sende Deinen Stuff und bekommst meinen (Max. 2-3 Tage alt) Wo? Hier in Bayern und Not UDSSR: Rablstr. 12/213, D8000 MCHN 80

Handballcoach (Original), mit Meisterschaft und Pokal zu verkaufen für 15 DM + Porto. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Hot stuff on C64 Call 02722/69922. Only stuff under 3 days.

Verk. meine bespielten C64 Disketten (Stück 2 DM) oder tausche gegen Amiga Disks. Verk. auch MPS 801. Liste gegen Rückporto. Michael Engel, Postfach 2092, 4709 Bergkamen

AMIGA-SOFTWARE*AMIGA-SOFTWARE*AMIGA The U. Warrier sucht und verkauft neueste Soft. Auch Ausland! Nur das Neueste. Schnell!!!!!! Adresse: G. Rader, Delugstr. 12, 1190 Wien Austria! Tel: 0222/322337

Verk. für ATARI 520 ST Folg. Originale Silent Service, Carrier Command, Star Trek, Gauntlet II je 30 DM Ninja Miss., Super Huey, Overlader je 25 DM Floppy SF 354 50 DM. Tel. 07258/1645 ab 18.00 Uhr. Suche Tauschpartner 100% Antwort

Schreibe super Intros in Assembler (AMIGA): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400. Info-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag

*****PC-Spielebox***** Nur Originale! Hillsfar, Bardstale II, Corruption, Offshore Warrior, Pool of Radiance, Impossible Mission II, Police Quest, Mewilo, Prophecy, Winterolymp. 88, 06021/75296, 300,-DM

Großer AMIGA-Club wg. Bund aufgelöst! Alles, was das Herz begehrt, ist bei uns zufinden: Prgs., Anl., Bücher -natürlich topaktuell. Antwort u. Liste in O, nix! S. Engels, Brückstr. 56, Bochum 1

Amiga Amiga Amiga!!! Habe neue Amiga und C-64 Soft. Schreibt an. Ralf Berg, Postfach 58290, Eltville am Rhein. (Auch Anfänger + Harrys)

Latest Amiga-Sources got from Modem one Disk costs 4,-DM inkl. Disk!!! Send sume money to: Tilman Streng, Lofotenstr. 34a, 2000 Hamburg 73. Ich tausche auch, aber No Lamers!!!

Verkaufe C-64 Games z.B.: Red October, 1943,, Echelon, Fugger, B24, Apollo 18, Star Wars: Ulf Schmedemann, Lankauerweg 31, 2410 Mölln, Tel. 04542/89651, 15-20 Uhr/Disk, habe auch Kassette.

AMIGA SUPER-PD! Habe Sources, Intros Megademos, Cube-Demos, Sound Tracker, Game Music Creator, Viruskiller, Farbdemo, PD-Spiele, Cruncher! Alles bei Chris: 02502/304, AMIGA!

Dream Girls - pikantes deutsches Adventure, super Grafik, C64, 2 Disk 25,55, Miss Wahl -Deutschland 29.95 + NN, Hot Girls - Dia Show 19,95 + NN, H. Schmdit, Louise-Schröder Str. 7, 3000 Hannover 61

ORIGINALE C64 Disk: Vampires EMPIRE (20 DM) Tape: J. Of Darkness (15DM), Antiriad (10DM), Red Max (6DM), Vampire (5DM), Aliens (15DM), Mad Nurse (4DM), Basil (12DM), Redhawk (10DM) Tel. 04451/2320

Jil--ST--Jil--ST--Jil--ST--Jil--ST- Verkaufe billig, wegen Systemwechsel meine 3,5 Zoll Leerdisketten für nur 2,-DM pro Stück. Ruft an! Tel.: 0261/21433 (100 % Virenfrei/2DD)

AMIGA-SOFT!! 2-3 days old!!! The Red Diamond -We have it- Schreibt uns!! Wenn's geht mit Rückporto!! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

--C64 Mammut-PD-Bibliothek-- über 450 Disk! Verteile PD zum ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Gratis-Infoliste anfordern!!! G. Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

Sexmission -erotisch freches Science-Fiction Adventure, Fantasy, Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, C64, deutsch, tolle Grafik, je 39,95 + NN, beide nur 59,95 DM + NN H. Schmidt, Louise-Schröder Str. 7, 3000 Hannover 61

Hey ST-Freaks! Habe Kings Quest 1-3 und Guild of Thieves (Originale) zu verkaufen! Preis n. V.!! Meldet Euch von 18-21 Uhr unter: Tel.: 04152/2423! Verlangt Henning!!! Bis dann!!

Verkaufe Orig. Spiele für Amiga 500, Hostages 45 DM; Ninja Mission 25 DM. Verk. für Sega Masters System: Kenseiden 45 DM; Kung Fu Kid 25 DM. Tel. 08666/1796 (Christian)

Habe neuste Amiga Spiele , auch Anwenderprogramme. Ruft unter 0202/763731 (öfters versuchen) DANKE!

Leute, vergeßt das Raubkopieren!! PD gibt's umsonst! Habe schon über 450 Disks nur f. C64! Auch Tausch! Gratis-Infoliste anf.!!! G. Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen! PD forever!

AUSTRIA C-64 AUSTRIA Verkaufe 50 Disks zu 800 S = 115 DM 100 Disks zu 1600 S = 230 DM Disks natürlich von mir: Meng Hansi, Unionstr. 13, 4614 Marchtrenk AUSTRIA!!

ACRO-SOFT Immer die allerneuste PD-Soft (Demos, Anwender..). Je Disk 4 DM + DM Porto. 10 Disks nur 35 DM + 4 DM. Nur Vorkasse. 1. Disk: 3 DM!!! * Douloumis, Eschenbachstr. 62, 67 Ludwigshafen

Verkaufe C-64-PD! Guter Service zu guten Preisen! Fordert unsere Liste an; bei Florian Keßler, Buchloer Straße 3, C-8910 Landsberg am Lech

Super Game-ABO! Jede Woche ca. 6 Disks mit hottest Stuff!!! Direkt aus Holland!!! Jede Disk nur 2 DM in ABO Contact: ICEMAN, Postf. 82, A-8054 Graz, Austria

Verkaufe Originaldisks C64 : Hostages, Maday Squad, Tunning Man für je 40 DM und Cass. Field of Fire für 20 DM. Alle drei Disks für 110 DM zwecks Systemwechsel. Tel. 09003/585

C-64: Neuste Originale zu vergeben! Verkaufe, suche und tausche neuste Originale (ca. 2 Tage alt) für 20-25 DM. Ruf mich noch heute an. Tel. 0041/041/55 30 42

Verkaufe 9 Nindendo Module für nur 300 DM: Rad Racer, RC Pro AM, SMB I u. II, Goonies, Zelda I u. II, Castlevania. Gradius. Tel. 06261/15095

Habe Sie... die Software, die Du für Deinen Amiga suchst. Anwender der Spitzenklasse, sowie absolute News. Call Swiss Memory: 082'3'91'43

********** ATARI ST ************ Suchst Du neuste Soft für den ST? Wenn ja, schreib uns: A. Burri, Waldmattstr. 9a, 8135 Langnau A.A. (CH) ******* 100 % Antwort **********

Atari ST-Originale Oids,, Black Lamp; Shadowgate je 20 DM plus Porto o. Tausch, Tel. 0221/6801897

Das gibt's nur bei uns! Die allerneuste Amiga-Soft zum Spitzenpreis! HEADWAVE, Postfach 30, CH-9524 Zuzwil Schweiz! 100 % Antwort! Tausche auch Intros/Demos und gute PD-Soft!!!!

AMIGA FREAKS! ACHTUNG! Neuste Software zu verkaufen!! Auch günstige Monatsabos!! Write to: Postfach 333, 9021 Klagenfurt Austria

Schweiz * C-64 * C-64 * Schweiz Immer neuste Soft vorhanden! viele heiße Games! Ruf noch heut an! Tel: (0041) 041/55'30'42

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Verkaufe Sega Konsole und Sega bzw. Nintendo Module. Auch einzeln und Tausch. Biete an (R-Type, Y's, Meraile Warriors usw.) 0431/641670

Sell'n' swap latest Seka-Sources!! Richys Contactadress: Tilman Streng, Lofotenstr. 34a, 2000 Hamburg 73 *AMIGA*

Verkaufe Top Software für C-64 (nur Disks). Habe Games wie: Kaiser I 0 II, Fugger, Vermeer, Red October, Hans E... Fordert Liste: Sven Sauer, Eugen-Dengel-Str. 3, 6200 Wiesbaden. R.Porto beil.

AMIGA-SOFT für alle!! Neueste Games -endlich- 2-3 Tage old Games. 100%ig. Porto beilegen. Postfach 14, A-4973 St. Martin

TOP-SOFT! Suche PD-Soft Swapper verkaufe für C64: Led-Storm (20,-) und Hard'n'Heavy (20,-)!! Beides voll funktionsfähig!! 05254/4345! Beide zusammen 37,-DM!

AMIGA * Switzerland * AMIGA Wir sind die einzigen in der CH, die die Soft 2 Tage nach Crack-Datum!!! erhalten! Per Modem geht alles! Call bis 18.30: 062/263528 (Massimo verl.)

Hallo IBM-User , oder die es werden wollen! PD-Spiele und mehr! Info gegen 2,-DM in Briefmarken an: FIS-Soft, Postfach 22 61, D-2970 Emden. Das mußt Ihr einfach haben!

Verkaufe billig Original Bard's Tale 3, Fob. of the Y., Star Texter, Footb. Manager 2, Gary Lineker Soccer und C64, 1541, MPS 802 0 viel Zubehör. Auch einzeln! Tel. 06196/83104 Thorsten

Biete PD-Software für den C64. 10 Disks voll mit Intromaker, Demo's, Lettermaker usw. 10 Disks 10 DM (+ Disks), 20 DM (ink. Disks). (Bitte noch 5,-DM dazulegen für Porto u. Verpackungsm.) an: S. Fabian, Schefferweg 3, 1000 Berlin 46

We've got the power! the beastie boys are still alive! Contact the last real BB-member at: The Beastie Boys, PO. Box 56063, 46 Dortmund 30, West Germany. A legend continues!

***** AMIGA-PD ***** Habe jede Menge Sources, Intros, Demos, Soundtracker, ST-Song-Disks, ST-Instruments, Intro- und Lettermaker, Samples, PD-Games, (Link-) Virenkiller... 04402/7102

Biete Original Software für den C64. Waterpolo (15,-), Die Urkunde (15,-), Superskills (15,-), Matchday 2 (15,-), Silce-Hockey (15,-), Footb. Manager 2 (20,-) E. H. Intern. Soccer (20,-) alles + Porto u. Verp. (5,-) Tel: 030/7755703 von 17.00 - 20.00 Uhr (Sven)

Amiga + C64 Biete C64 Games. Tausche u. biete Amiga Software, z. B. Kaiser 2 usw. Angebote an. E. Hajra, Körnerstr. 74, 5800 Hagen 1. Rückporto beilegen.

Nürnberger Public Domain Studio

Humboldtstr. 141 im CCC, 8500 Nürnberg 40
Tel.: 0911/45 77 54 Fax: 0911/446 72 79

C-64 Cassetten

10 Great Games1 ... 14.50	Deactivators ... 9.90	Microprose Soccer .. 35.90
A.C.E. 2 ... 25.90	Doc the Destroyer .. 15.90	Mini Office 2 ... 25.90
ACE 2088 ... 13.90	Elite Collection ... 45.90	Moby Dick ... 9.90
Adv. o.Basild ... 19.90	Enduro Racer ... 25.90	Panic 64 ... 9.90
Aliens US ... 25.90	Equinox ... 15.90	Romulus ... 9.90
Alleykat ... 19.90	Football Manager 2 35.90	Saboteur ... 15.90
Bangkok Knights ... 9.90	Four great Games .. 15.90	Sanxion ... 15.90
Bard's Tale 1 ... 9.50	Frogger 64 ... 15.90	Scramble ... 9.90
Bismarck ... 25.90	Fruity ... 9.90	Skate Rock ... 9.90
Bomb Jack 1 ... 19.90	Gerry the Germ ... 9.90	Softaid ... 14.90
Bomb Jack 2 ... 9.90	Gunship ... 45.90	Space Doubt ... 13.90
Bombuzal ... 13.90	IQ ... 19.90	Summer Edition ... 29.50
Bounces ... 9.90	Journey ... 15.90	Velocipede ... 9.90
Cuddly Cuburt ... 15.90	Krystals of Zong ... 9.90	Vortex Raider ... 9.90
Dancing Feats ... 14.90	Laser Compiler ... 25.90	World Tour Golf ... 9.50

C-64 Disketten

American Icehock .. 39.90	Lucas Film Comp. ... 35.90	OGRE ... 14.50
Andy Capp ... 15.90	Madness ... 15.90	Paperboy ... 14.50
Armaggedon Man . 39.90	Maniax ... 14.50	Raid 2000 ... 19.90
BC's Quest & Zip ... 15.90	Mission Elevator ... 15.90	Red Hawk ... 25.90
Big Four 2 ... 19.50		Scooby Doo ... 14.50
Bomb Jack 2 ... 14.50		Shoot Out ... 13.90
Cyrus 2 Chess ... 13.90		Solo Flight ... 14.50
Dark Castle ... 14.50		Sports 4 ... 13.90
Earth Orbit Station ... 25.90		Stratton 64 ... 15.90
Fahrenheit 451 ... 19.50		Superman ... 29.90
Ghosts'n Goblins ... 14.50		Supersprint ... 14.50
I Alien ... 15.90		The best of Beyond 25.90
International Soccer 35.90		Thundercats ... 14.50
Jack the Ripper ... 19.90		Time Fighter ... 15.90
Jet Boys ... 15.90		Trio.Hit Pack ... 14.50
Jump Jet ... 13.90		Wolfman ... 15.90
Laser Basic ... 35.90		Wonderboy ... 25.90
Laser Compiler ... 29.90		World Tour Golf ... 25.90
Laser Genius ... 35.90	Ninja Hamster ... 15.90	Zak Mc Kracken ... 32.90
Life Force ... 15.90	Nuclear Embargo ... 15.90	Zigzag ... 15.90

DONKEY KONG FÜR IHREN C-64 AUF ROM-MODUL NUR DM 9,90

Versandkosten: Nachnahme DM 6.- Vorkasse DM 3.-

GREATEST BIT's by MEGA-VISION

AUSZUG AUS UNSERER AKTUELLEN PREISLISTE	AMIGA	ATARI ST	MS-DOS
Archipelagos	75.00	75.00	85.00*
Bio Challenge	75.00	75.00	-
Blood Money	79.00	79.00	-
Cosmic Pirates	75.00	59.00	-
Dungeon Master	75.00	75.00	-
Forgotten Worlds	65.00	65.00	65.00
Fugger	59.00	59.00	-
Galdregons Domain	59.00	59.00	-
Goldrush	-	-	89.00
Grand Monster Slam	65.00	65.00	65.00
Gunship	79.00	79.00	99.00
Iron Lord	79.00*	79.00*	79.00*
Kult	75.00	75.00	75.00
Leisure Suit Larry II.	89.00*	89.00	89.00
Leonardo	59.00	59.00	-
Lizenz zum Töten	59.00	59.00	79.00
Millenium 2.2	75.00*	75.00	79.00
Oil Imperium	65.00*	65.00	65.00*
Phobia	79.00	79.00	-
Police Quest II.	79.00*	75.00*	75.00*
Populous	69.00	69.00	-
Red Heat	79.00	65.00	-
Running Man	75.00	75.00	75.00*
Savage	79.00	79.00	79.00
Silkworm	65.00*	65.00	-
Sim City	-	-	89.00*
Star Command	-	85.00*	-
Test Drive II.	79.00*	-	79.00*
The Camp	79.00	-	-
War In Middle Earth	65.00	65.00	85.00
Waterloo	79.00*	79.00*	79.00
Weird Dreams	79.00*	79.00	79.00*

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

* Markierte Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden in Kürze erwartet.

Versand in Mega-Vision-Sicherheits-Verpackung!
Auslieferung innerhalb 24 Std. (falls lieferbar)!
Lieferung per NN zzgl. Versandkosten DM 6.50,
ab DM 150.– **versandkostenfrei** – Ausland immer DM 12.–

KOSTENLOSE LISTE ANFORDERN !

GLEICH BESTELLEN ! 04921/31717

MEGA-VISION
Software-Vertrieb
2970 Emden, Ringstr. 32b, Tel. 0 49 21 / 3 17 17

The Flying Night Hawk abzugeben für 20 DM V-Scheck oder NN + 5 DM. H.E. Mollet, Detmolder-Str. 198, 4792 Bad Lippspringe

+ + + + + Hallo ATARI-ST-FREAKS + + + + + *** Verkaufe Original-software: *** -Thai-Boxing für 25 DM,-Daley Thompson's Olympic C.-45 DM (inkl. Porto + Anleitung) T: 07084/12328

Verkaufe Spiele für C-64 z. B. Grand Prix Circiut, Rogger Rabbit... für je 10,-. Michael Klein, Herchenbacher Str. 15, 6601 Walpershofen Telefon: 06806/7214

The Red Diamond** Amiga-Soft vom Feinsten. Wir halten was andere nur versprechen können. Porto beilegen. Postfach 14, A-4973 St. Martin

*****AMIGA***** Neueste Amiga-Software günstig abzugeben. Gratisliste bei Postfach 142, A-1140 Wien

AMIGA*Österreich***AMIGA** Biete neueste und auch ältere Soft. Für S30,- bekommt Ihr eine Disk-List Schreibt an Dimple, Postfach 40, A-8041 Graz

Verkaufe (C64) Arche des Captain Blood u. Microprose Soccer je Game: 1 leere Disk + 10,- DM: Martin Derks, Mühlenesch 37, 4460 Nordhorn

Verkaufe Deupac-Assembler (AMIGA) 2.0 für 125,- und AMIGA-Extras Nr. 2 für 25,- DM. Holger Weicke, Kiefernweg 37, 4512 Wallenhorst, Tel.: 05407/9143 P.S. Verkaufe auch meine Rollenspiele.

AUSLAND: An alle Amiga und Atari ST-Freak. Ich biete über 1200 Amiga und 900 Atari-ST Programme an. Jeweilige Liste anfordern. No Loosers!! K. Pö. Postfach 19, 1223 Wien + + + + Austira + + + +

*****PADDELSOFT*****PADDELSOFT***** Ich biete jede Menge Public Domain Software für ATARI ST! Eine Liste gibt es für 1,5 = DM in Briefmarken bei. PADDELSOFT, Winzerstraße 19a, 7520 Bruchsal 2 *** Tel.: 07257/4586 ab 19 Uhr (Michael verlangen)*****

Endlich ein zuverlässiger Amiga-Club mit Top-News-Games. Porto für News-Liste. The Red Diamonds. Postfach 13, A-4941 Mehrnbach



SUPERMARIOBROS 2 Rene Reiter, Ohmstr. 37a, 330 Braunschweig

Suche Software für Atari ST nur Orginal. Angebote an Uwe Bressert, Z. d. Buerwiesen 6, 4520 Melle 5, Tel.: 05422/6868

ZX Spectrum Suche dringend: White & Machine Lightning (Oasis), Tennis (Imagine), Match day 2, Highway encounter. Zahle gut! M. Oberhumer, Am Birkenrain 143, A-4780 Schärding

Suche für Nintendo: Donkey Kong, Donkey Kong jr. Donkey Kong 3 Auch einz. Nehme das günstigste Angebot! U. Göken, Rehweg 5, 2984 Berumbur

Suche günstige Software-Spiele für IBM PC LW 3,5". Bernd Oesterle, Elfmorgen 16, 7400 Tübingen-4

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

JETZT! AMIGA und IBM-Software so **PREISWERT** wie noch nie, vergleichen Sie einmal unsere Preise!

TITEL	AMIGA	Titel	AMIGA	Titel	AMIGA	Titel	IBM
Bal. of Power 1990	59,90	Genius*	a.A.	Populous !!! dt.	59,90	688 Attack Sub.	74,90
Ballistix	49,90	Grand Prix Circ.	64,90	Powerdrome dt.	59,90	Ancient Land Ys	79,90
Barbarian 2 dt.	64,90	Gunship dt.	64,90	Rainbow Warrier*	a.A.	Battle Hawks1942	54,90
Bard's Tale 2 dt.	59,90	Hanse dt.	59,90	Rick Dangerous	59,90	Börsenfieber dt.	64,90
Battle Hawks 1942	54,90	Holiday Maker dt.	59,90	RVF Honda dt.	59,90	Buffalo Bill dt.	54,90
Blasteroids dt.	49,90	Iron Lord*	a.A.	Shoot-Em-Up dt.	74,90	Chuck Yea. AFT 2	74,90
Bloodwych dt.	64,90	It came Desert*	a.A.	Silkworm dt.	54,90	F-16 Combat dt.	59,90
Buffalo Bill dt.	64,90	Jeanne d'Arc dt.	49,90	Sim City !!! dt.	74,90	Kings o.t. Beach	64,90
BL-Manager dt.	54,90	Kaiser*	a.A.	Sleeping Gods dt.	59,90	Kings Quest IV	89,90
Chariot of Wrath	64,90	Kingdom England	59,90	Soccer M.Plus dt.	39,90	Kult dt.	54,90
Chrono Quest dt.	59,90	Kult dt.*	54,90	Spherical dt.	54,90	Life & Death	59,90
Colossus Chess X	69,90	Legend of Djel*	49,90	Starlord*	a.A.	Murder Club	69,90
Crazy Cars II dt.	59,90	Leisure Larry 2*	a.A.	Stunt Car Racer*	a.A.	Murder in Venice	54,90
Demons Winter	59,90	Lizenz z. Töten* dt.	49,90	Test Drive 2 dt.	64,90	Oil Imperium dt.	54,90
Denaris dt.	49,90	Lords o.R.Sun dt.	69,90	Triple X dt.	49,90	Silpheed	74,90
Dung. Master dt.	64,90	Menace	49,90	TV Sports Fo. dt.	69,90	Sorcerer Lord dt.	64,90
F-16 Combat dt.*	59,90	Minigolf Plus dt.	49,90	Universal M.S.dt.	59,90	Space Quest III	69,90
F-16 Falcon dt.	69,90	Murder in Venice	64,90	Wall Street W.dt.	54,90	Sword of Aragon	69,90
Falcon Mission	54,90	Oil Imperium dt.	54,90	Waterloo dt.	64,90	Takedown dt.	64,90
Fantavision dt.	69,90	Pers. Nightmare	69,90	Wayne Gretzky dt.	64,90	Curse Azure Bond	69,90
Fugger dt.	49,90	Peter Pan dt.	39,90	X-Copy II dt.	39,90	Waterloo	64,90
Gauntlet 2 dt.	49,90	Pool of Radience*	a.A.	Zak McKracken dt.	57,90	Wayne Gretzky*	a.A.

Bestellungen: 8.00 - 13.00 Uhr und 17.00 - 20.00 Uhr (kein Ladenverkauf!)
Versand: Nachnahme + 7.50 DM, Vorkasse + 5.50 DM (Euroscheck), Programmliste gegen 1,60 DM in Briefmarken!

ARBIROSOFT A. Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, **TEL. 0 21 54 - 61 59,** Fax 0 21 54 - 85 42

Golden Joystick

Inh. Yvonne Schott

Kloberstr. 6, 6503 Mainz-Kastel
Tel.: 0 61 34 / 67 86
Verkaufs- und Versandhandel für Hard- und Software

SIE wünschen sich Arcadequalität für zu Hause ???

WIR bieten Sie Ihnen mit ....
den Super-Spielkonsolen der Zukunft!!

PC - ENGINE PAL anschlußfertig an jeden Fernsehapparat & 1 Spiel (Kato&Ken; Super Wonderboy oder Kung Fu) **489,- DM**

SEGA Mega Drive & 1 Spiel (Alterd Beast oder Alexx Kidd) **539,- DM**

Selbstverständlich erhalten Sie bei uns auch sämtliche für beide Geräte lieferbaren Programme und diverses Zubehör.

Weiterhin bieten wir allen AMIGA-Freaks unter Ihnen Software (Unterhaltung und Anwendung) zu günstigen Preisen!!!

z. Beispiel		
Populous	69,- DM
Menace	55,- DM
Blood Money	69,- DM
3 1/2 NoName/2DD Leerd. (10 Stck.)	25,- DM

Fordern Sie noch heute unsere Gratislisten an!

Unser spezieller Service !!!

Wir bieten Ihnen eine Beratung für alle oben genannten Geräte - **individuell.**
Rufen Sie uns an und vereinbaren Sie einen Termin. **Täglich ab 13.30 Uhr.**

Versand per NN + 7,- DM/VK + 5,50 DM. Irrtümer u. Änderungen vorbeh. Herstellerbedingte Lieferengpässe möglich!

Zahle Höchstpreise!!! Suche: Z0IDS, SCRUPLES, KILLED UNTIL DEAD, HOW TO BE A COMPL. BAST... Nur Orgin., C-64, Disk! Suche auch div. Mattel! Udo Linke, Zeielstr. 10, 6000 Frankfurt, Tel.: 069/5975175

Ich suche Software. Habe Spiele wie Barbarian 2, Last Ninja 2. Suche Hostages und Crazy Cars 1 + 2. Schickt Liste an 4740 Oelde 4, Wiesenstr. 43, Torsten Löbbert, C-64 nur Disks!!

Suche billige Orginale (Disk; C-64; inkl. Anl. + Verpack.): Exploding Fist; Worldgames; Calif. Games; Showjumping; Miniputt; Printmaster; Pfox; Geos. u.a. an: Ingo Alt, Im Sand 13, 5401 Mueden

!!!SOFORT GELD!!!
KAUFE ORGINAL-AMIGA PROGRAMME. GERNE GANZE BESTÄNDE. SCHREIBT AN: RUPPERT RIESENHUBER, AUF DEM KAMP 2, 2358 KALTENKIRCHEN, 100% RÜCKANTWORT!!!

Suche für PC-Engine: Spiele aller Art! Zahle bis 50% vom Neupreis! Nur 100% OK!! Suche auch CD-Rom für höchstens 450 DM!! 04722/774 Kay! Tiedemann, Alte Marsch 260, 2190 Cux.

Suche dringend Rollenspiel-Creator und PD-Software für C-64 (Disk). Schickt Listen an: Dirk Rothhaas, Müllerstraße 33, 5464 Asbach. (100% Antwort. Bitte Tel.Nr. angeben.)

Gesucht. Gesucht. Gesucht. Gesucht.!! Software aller Art (auch PD und Demos). Zuschriften an: Postfach 740, A- 6850 Dornbirn

Suche die neusten Spiele für den C-64. Listen an Reto Hidber, Wangserstr. 4, 8887 Mels, Schweiz

Suche Sega Games. Es eilt!!! 02581/60314 oder schreibt Eure Listen an Maik Stark, Düsternstr. 4, 4410 Warendorf

Suche billig Orginale für C-64!!! Call 05251/9696 (Sebastian) nur Disk. Suche auch neuste Demos! C-64/Disk z. B.: Skateball, Project Firestart, IMP. Mission 2, Fugger, Cybernoid 1 + 2

Kaufe Software für Amiga 500 Leimlehner Jürgen, 4291 Lasberg 97, Österreich (Ev. Sound-Sampler und Software ges.)

Hilfe Hilfe Hilfe Hilfe Hilfe Suche dringend Ultima IV. Zahle 25,- nur für Orginal. Angebote unter 08821/18847 ab 19 Uhr nach Christian fragen

Ich suche Games für das Sega Master System vor allem Shinobi und Wonderboy II. Ich zahle gut. 02581/60314 fragt nach Maik.

Suche Software für C-64 und Amiga!! Z. B. Zak Mc Kracken, RVF, R-Type, Kult, Last Ninja II, usw. Schickt Eure Listen an: Jan-D. Hein, Brinkweg 8, 3035 Hodenhagen

Suche alles von Sierra on-line und das Grafikadventure "Indiana Jones and the last Crusade" für Amiga!! (Org.) call: 05633/3833 (Mario) Amiga-Amiga-Amiga-Amiga-Amiga-

Suche Amiga 500-Software Bin Anfänger und zahle gut. Schickt Eure Listen an: Lobnig Georg, St Marxen 60, A-9125 Kühnsdorf

!!!SOFORT GELD!!!! KAUFE ORGINAL-ST PROGRAMME.GERNE GANZE BESTÄNDE. SCHREIBT AN: RUPPERT RIESENHUBER, AUF DEM KAMP 2, 2358 KALTENKIRCHEN, 100% RÜCKANTWORT!!!

Suche alles Sierra Adventure für Amiga (nur Originale)!! suche auch Winnetou und Shogun (Original). Ruft oder schreibt an: Markus Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressath Tel: 09644/1413 (ab 18.00 Uhr) Zahle gut!!! (Only Amiga)

Suche Sega + Nintendo Module, suche Sega Mega Drive + PC Engine + Module, auch Tausch, suche ebenfalls Tips, Tricks + Komplettlösungen für alle Sega + Nintendo Module!!Roger Kerber, RDSBG LDSTR 58, 2300 Kiel 1 0431/641670

*****Achtung***Achtung***** Suche die neueste Stuff. Schickt Disks an: Philipp Wrede, Am Hohberg 3a, 7800 Freiburg 35, West Germany!!! The discs will be back 100% Amiga!!!

Suche und tausche Software für Atari ST Suche davon Laas, Corruption, Jinxter, Fish, Ooze, Chrono Quest I + II, Corporation, habe jede Menge Spiele Tel. 02776/7132

Achtung, Tolkien-Fans! Ich suche die C64-Version des Spiels "Shadows of Mordor" (im Original). Wer kann's mir verkaufen? -Christian Schrange, Provinzialstr. 97, 5216 Niederkassel 5, Telefon 0228/450984

Suche PC-Engine Spiele Power Wrestling oder Dungeon Explorer. Möglichst billig! Tel: 04931/7025. Nur zwischen 14 u. 21 Uhr.

An alle Atari-St User. Suche folgende Spiele: FM 2, Oil Imperium, Microprose Soccer, Pirates und viele andere. Also dann schreibt an T. Kratzenberger, In der Au 2, 8890 Aichach

Suche Indiana Jones -Temple of Doom für Atari ST, für 20 DM. arcus Decher, Wartgasse 3, 6326 Romrod

An alle Amiga-User! Wer von Euch hat Mitleid mit mir und schickt Spiele an einen verarmten Genossen? Wenn ja, dann an diese Adresse: O. Hoppe, Am Krüsenberg 45, 3530 Warb. 2. Für alle Fälle sage ich Danke im voraus.

Brauche War in Middle Earth (Orig.). Biete Hawkeye + Zynaps + Ranarama. Alles C64 Disk// Nur Orignial. Andreas Kunert, Talstr. 2, 6959 Billigheim-Sulzbach

Suche Software für Amiga, alte und neue Spiele und Anwendersoft. Angebote an. K. Dillmann, Breitgasse 22, 6505 Nierstein 1

Suche dringend Intro und Demomaker für Amiga 500. Auch PD-Soft! Schreibt an: Tobias Angerer, Schießstattweg 3a, Passau *Verkaufe auch C-64 Zubehör und Originale!!!

I need the best editors, demos, ripps toutines. Demo & Intromaker!!! Only the newest no illegal stuff!!! Send your disc, Amiga or C-64 to: D. Krabbe, Landwehr 51, 5750 Menden 1

Suche neuste Software Stefan Leuenberger, Kaeppelihofstr. CH-4500 Solothurn Amiga und C-64

Suche Software für IBM-PC(CGA) Zahle gut (5,25). Florian Meurer, Sensburger Allee 9, 1000 Berlin 19

Hi Guys! Ich kaufe Originale auf 64'er + Amiga aller Art. Schreibe auch Demos und Intros auf Amiga und 64'er. Call me: 09233/4742 (Ralf)

Ich suche Demo-Intro-Lettermaker für C-64, Amiga, ST!! Schreibt an. Hergen Oltman, Esskamp 18a, 2900 Oldenburg oder Tel. 0441/302590

Suche Spiele für den Amiga. Bitte sendet Eure Liste an Marcel Heinrichs, Hohes Rott 46, D-4292 Rhede

Suche Pirates, California Games, Wec le Mans, Oil Imperium, Blood Money, Summer Edition, Lords of The Rising Sun, Italy Soccer 90, Goldrush. Phone to 07251/12257 (Alex) Kauf o. Tausch ST!!! Tausche auch sonstige Software ST!!

Suche Spiele für PC-Engine! Tausche/verkaufe/kaufe Spiele für die PC Engine. Michael Jeschky, Sechtemerstr. 8, 5047 Wesseling, Tel. 02236/46398 17-21 Uhr

Kaufe Software (A500) und ASM's bis 12/88, Verk. Super Huey f. 20DM. Peter Göller, Rudolf-Schiestlstr. 4, 8510 Fürth, Tel: 0911/795352

Ich suche, Kaufe und tausche PD-Programme. Genügend Tauschmaterial vorhanden. Besonders suche ich die neuesten PD-Produkte. Wenn Du interessiert bist, schreib noch heute mit Deiner Liste an: Chr. Rüther, Postfach 103316, 4600 Dortmund 1

Suche Track Suit Manager, Oil Imperium, Wallstreet und andere Wirtschaftsspiele für C64 und Amiga. Zahle gut!!! Please call: 061'61'57'52 Schweiz

Suche neuste Games für C64 (Disk!) Listen an. Christian Zimmermann, Klausengasse 12, 7843 Heitersheim

Suche für C64 : Hostages, Crazy Cars 2, Wel Le Mans TD2 + Test Drive 2, Scenery Diski, Techno COP, Super Hang On. Tel.: 02452/7994 Oliver Aretz, Bruchstr. 10, 5137 Waldfeucht -Haaren

!!!SOFORT GELD!!! kaufe Original-ST Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!!!

Suche das Originalspiel "Seven Cities of Gold" von Electronic Art's! Preis VHB. Andreas Klein, Gerweilerweg 32, 6750 Kaiserslautern

Hallo Freaks. The Zero Boy sucht Hot Stuff for C64 Disks! If you are interested dial. Send your list or disk to: Mario T., 6601 Bübingen, Hofgarten 26. P.S. No Loosers u. Lammer.

Suche Spiele für'n C64. Habe aber selber keine Spiele zum Tauschen. Wenn Ihr Spiele über habt, schickt sie mir doch einfach. Aber auf Disk bitte. Jens Gräne, Ebkenriege 11b, 2930 Varel 2

Suche neuste Demos! 05251/9696 C-64! Suche auch PD-Spiele für 128'er!!!

Suche neuste Games für CPC 464 (3"Disk)!!! Listen an. Christian Zimmermann, Klausengasse 12, 7843 Heitersheim

!!!Sofort Geld!!! kaufe Original-Amiga Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100 % Rückantwort!!!

Biete Hardware

Heh!!! Ich verkaufe 'nen Seikosha Drucker für 140 DM und 'ne 1571 für 190 DM, sie muß neu justiert werden. Ruft schnell an 05222/12259 P.S. Wer sucht Computerschrott???
Ich hab hier 'nen C-64 liegen!!!!
Suche ASM 7/87, biete 8 DM

Verkaufe: C-64 II + Floppy 1541 II + Abdeckhaube + Disklocher + Resetschalter + 3 Superjoysticks + 50 volle Disks + 5 Originale: u.a. Armalyte, Cybernoid, Footballmanger II. Alles in 1A-Zustand für 650,-DM (kann verhandeln) Call:
0561/826102
(ab 18 h) Markus

Verkaufe C 128 + Floppy 1541 + Monitor + Box mit 100 Disks + 2 Joysticks + Bücher + Software (Pirates! Trivial Persuit...) + reichlich Zubehör für DM 600,-. Call 09072/5224

Verk. C64 + 1541 II + Drucker Seikosha SP1000 VC + Final Cartridge III + Monitor 1702 + 50 Disks. VB 850 DM. Tel: 05326/2027 nach 18 Uhr

Verkaufe: C-128/64 + Floppy 1571 + Seikosha Drucker SP-1200VC + Papier + ca. 100 Disks und vieles mehr. Alles noch sehr gut erhalten!!! VB: 1000,-DM. Tel. 0711/587518 Christian

Verkaufe Modem TH-002 + Terminalprg. VIP-Term + 10 m langes Telefonkabel anschlußfertig an C-64 für nur 120,- DM!!! Funktioniert einwandfrei!!! Tel: 0751/92972 nach Frank fragen!

WOW! Star NX-1000 CLC-10 baugleich zu verk., 10 Mon. alt, kaum gebraucht, exzellenter Zustand, ggf. mit Druckerkabel (ST/Am./PC); Preis: VB, Tel. 02841/32266

Sidecar F. Amiga-640 KB-Uhr-Turbo-7, 14 MHZ-Resetschalter-F. DM 950,00 Tel: 0991/24149 ab 19.00 Uhr privat
0991/6041 tagsüber im Büro

Verkaufe: C-64, Floppy 2 Joysticks, Staubschutzhaube, 50 BASF Disketten + Zeitschriften + Resetschalter. Preis nach Vereinbarung. Tel: 06131/682745

Verkaufe CPC 6128 + CTM + Handbuch + 1 Fachbuch + Joysticks + 30 Fachhefte + 25 Disketten + 1 Original Game. Alles in 1A-Zustand. VB 900,-DM. Tel. 04761/4650 (Andreas)

C 64 II, Floppy 1541 II, Phillips Grünmonitor, ca. 6o Leerdisketten mit Diskbox, Disklocher, Joystick. Alles 1/2 Jahr alt, 1A-Zustand. Zusammen 700 DM. Tel.:(06332)43061

Verkaufe wegen Systemwechsel!!!! 1541 + Drucker (Citizen rot + schwarz) für insgesamt nur 300 DM!!!!
Ruft an!
Tel. 09777/414 (Markus)

Nur 379,-DM für 1 Sega Megadrive mit zwei Cardriges (komplett anschlußfertig). Verkaufe auch einzelne Module für 90 DM (STK.) (große Auswahl). Beeile Dich, denn der erste erhält den Zuschlag. Ich komme für Rückporto und Verpackung auf! A. M., Großheide 369, 4050 MG 1 !! Bis dann.......

Verkaufe defekten C 64 + C 64 II VB + 2 Datasetten, jeweils 20 DM. Videospiel Philips G 7000 mit 11 Spielcassetten für 200 DM VB. Tel. 08251/7726 (ask for Alexander)

Verkaufe C64 II mit Floppy + 100 Disks + Diskbox, Locher + Handbücher + Zeitschriften + 2 Joysticks für 650 DM 7 Monate alt. Tel. 02273/6435

NEC 1037 A für Amiga!!! Extern, elektronisch OK, mechanisch nicht einwandfrei. Preis: VB 150,-, Tel.: 089/670 90 13

Amstrad/Schneider CPC 6128 Grün- u. Farbmonitor, Abdeckhaube, Basic-Buch, 15 Spiele, 12 Anwenderprogramme, 40 Disketten, CPC-International ab Heft 11/85 DM 700,- + Versandkosten. 07931/4 43 63

Verkaufe: Atari 800 XL = 150 DM: 1050 = 150 DM: SF354 = 100 DM: g. Starfarı Coammand (ST) = 50DM** Suche SF314 (ca. 150 DM) + Speicher-
erw. um 512 KB * Florian Rüth * Goethestraße 9 * 8595 Waldsassen *******

HELP!! Brauche Geld, darum verkaufe ich meinen CPC 464/Grünmonitor mit neuem Laufwerk ca. 650 DM. Dazu originale Kassettenspiele: 720, Vermeer, Indiana Jones, Elite, Ace 2, World Games, Clever Smart. Verkaufe auch nur Spiele. Tel 05505/1673

TRVE FLIGHT für alle Flight Simu. 2 Spieler. Realistisches Fluggefühl für 55 DM. Tel. 05221/65092 (Peter)

Verk. best. erhalt. Schneider CPC 6128 + 60 Disk., überw. Orig., Farbmon. CTM 644 + Hülle, zahlr. Fachlit., Discbox, DM 1.200,--; R. Schachtler, Weinsteige 6, 7056 Weinstadt 1

Verkaufe: Den Drucker SL-80VC von Seikosha, Daten: 24 Nadeldrucker, 135 Zei., Sel, mit Papier für nur 450 DM, Neupr. 800 DM, Suche Games für Amiga. Ver.: Atari 2600 für 100 DM, Tel.:06154/81581

Verkaufe Sega-Masters-System mit 6 Spielen für 200 DM. Patrick Kuhn,
Nestroyweg 26,
7000 Stuttgart 80

Biete C-128 mit Colormonitor, Floppy und Drucker MPS-1200 dazu gehören 100 Games und 40, 2D leere Disketten 51/4"! Tel: 085/52919,Schweiz Sascha Ulz, Stutz, 9978 Azmoos

2 Hits! Ich verkaufe CPC 664, Grün + 20 Discs + Zeitschr. und 'nen Euro PC monochrom mit Works für VB 350 bzw. 1050 VB wegen Führerschein. Alle Discs sind voll! Tel.: 07442/4561

Verkaufe fast neuen C-128 komplett mit Modul,"Action Cadridge-Plus" und Digitalisierer für nur DM 390,-. Schreibt an: Sascha Grasmück, Hollandstr.11,
6640 Merzig

C64 II, 1541, FarbTV (NP680), Final C. 3, Parallelk., 2 Joys, Datas., 2 Boxen + 130 Disks (EOS, BT II, War in M. E., Armalyte, Star Trek, Spherical, Hostages, Neuromancer), etc. 1100 DM. 08141/5526 Marcus

C64 + 1541 + MPS 1200 P + FC III + Geos 1.3 + Maus 1351 + 30 Disks + Lektüre komplett für 850 DM! Tel.: 02136/5920 (Christian) ab 16 Uhr! Tausche auch gegen Amiga 500!

Verkaufe umgebauten Nintendo + amerikanische Module wie Life Force, Simon's Quest, Ninja Gaiden, Gaal. Tel. 0041 061/44 38 64 (Mauro verlangen).

Verk. Nintendo für deutsche + amerikanische + japanische Module + 13 Top-Games + Sega M. + Top-Games für nur 1300 sFr. a 1400 DM. Ken Takeda, Rebmoosweg 75e, CH-520 Brugg (nur komplett) Tausche auch geg. Amiga + F-Monitor + Zubehör.

Verk. Atari 520 ST mit eing. Floppy + Maus + Basic + Einsteigerbuch + 10 Disks (Buggy Boy, Star Trek...) 100% O. K. für nur 450,- DM. Call: 0911/579352

Verkaufe Floppy 1541 II u. 1581!!! 1541 mit 3 Originalprg. für 220,-DM! 1581 für 200,-DM. Beide in Top-Zustand!! Tel. 0751/92972, Frank Hamberger

Verkaufe für den C64 ein Hardcopy-Modul von Rex-Datentechnik für 20,- + Porto u. Verp. (5,-). Anrufen Tel: 030/7755703 (Sven) von 17-20 Uhr

CPC-664 + Greenmonitor "GT-65" und 32 Spielen auf Disketten + 15 Leerdisketten. 1 Jahr alt. Preis VB. Tel. 05543/1843 Landwehrhagen

C 128 D Komplettsystem + Colormonitor 1901 Drucker MPS 1000 Zweitlaufwerk VC 1571 512K Erweiterung und vieles mehr... NP ca. 3000 DM Preis VB 1500 DM, C116 + Datasette 100 DM, Tel: 06595/807

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 13o Disks + Cass.rec. + 30 Cass. + Action Replay Cartridge (neu!) + 2 Boxen für 600,- DM. Meldet Euch bei Wolfram Carl Tel. 08631/901363

Verkaufe C64 mit eingelötetem Resetschalter + Floppy 1541 + 1 Spielmodul + 1 Joyboard + 2 Competition pro 5000 + Starpainter, Bücher u. 80 Disks + Box für 800,-DM. Ab 19 Uhr alles gut erhalten. 02841/66554

Verk. A 2000, 2 Lw. 1400,-DM. Tel.: 02935/1765. Suche Tauschpartner in Sundern o. Arnsberg 02935/1765

Verkaufe AMIGA 500 + LC-10C + Philips Mon. CM 8833 + 31/2" Floppy VB: 1850,-DM. Erreichbar ab 19.00 Uhr, Tel. 0911/264014

Verkaufe: Datasette 1531 + 25 Top-Original-Games (Kass.), z.B. Winter + California Games, für 100 DM. Alexander Ziegler, 6923 Waibstadt, Tel.: 07263/5836 ab 17 Uhr

ATARI 520 STM zu verkaufen, 1 Jahr alt, Original verpackt für DM 390,-! Tel. 08341/18917

Ich verschenke Drucker Star LC 10 an den ersten, der 10 DM Schein an Florian Pickert, An'n Graaben 20, 2820 Bremen 77 schickt (neu 598 DM)

Verkaufe Atari 52o ST + 5F 314 + 1 MB + SM 124 + Originalspiele (Falcon, Dungeon Master usw.) + viel Zubehör. VB 1400,-DM ab 18 Uhr Tel: 030/7466228 (Topzustand)

****Superangebot** *für C64/C128**** Verkaufe Conrad-Robotarm + Modul (Neupr. 200,-); prakt. neu (2 Mon. nicht benutzt) für nur 110,-DM!!! Frank Haß, Hauptstr. 35, 2221 Eggstedt

Verkaufe wegen Systemaufgabe C 64 1.200 Leerdisc, 1o Stck 4 DM + Porto. 2. Alle ASM's + Special Ausgaben ab 11/87, Stck 3 DM + Porto. M. Wanck, Ahornweg 8, 6994 Niederstetten, 07932/456

Verkaufe C128 + 1571 + Farbmonitor 1084 AT viel Zubehör (z.B. Diskbox) in sehr gutem Zustand. Nur kompl. gegen Höchstgebot. Ruft an. Tel. 07905/602. Michael!

*****Hallo arme Schüler!**** Verschenke wegen Systemwechsel meinen intakten Amiga 2000. (Habe auch alle Bodeans-Disks!!!) Call Friedel Tütz in Wyrselen (Tel: 02405/95896) THE ENEMY

C-64 + Floppy 1541 + 11o Disks mit Box + Abdeckhaube + Action Cartridge + einem Diskettenlocher! Preis 620 DM. Ruft schnell an: Tel. 05175/3739
GÜNSTIG + GÜNSTIG + GÜNSTIG +

Verkaufe 128 -D!!! 100 % t i g intakt; Software; Fachliteratur; Datatsette. Preis: 65o DM. Tel: 02431/2917

Verkaufe A 2000 2 Lw. für DM 1400,-. Tel.: 02935/1765. Suche Tauschpartner nähe Sundern o. Arnsberg 02935/1765

Hinweis

Aus technischen Gründen konnten wir leider nicht alle Kleinanzeigen in dieser Ausgabe veröffentlichen. Wir werden in der nächsten Ausgabe die noch fehlenden Kleinanzeigen übernehmen. Wir bitten um Verständnis!

Verkaufe: C64 + Floppy 2, Monitor, Soft. Drucker, C-Tisch + Zubehör! Kein Einzelverkauf! Festpr.: 1000,-DM! Top-Zustand. Tel. 05372/7863!

Verk. ATARI 260 ST aufg. auf 520er und zwei Floppys SF 354/314 Preis: VB Markus Tjebben, Scharhörnstr. 7, 2956 Moormerland, Tel. 04954/4594

Amstrad/Schneider CPC 6128, Grün- und Farbmonitor, Abdeckhaube, Basic-Buch, 15 Spiele, 12 Anwenderprogramme, 40 Disketten, CPC-International ab Heft 11/85 für 700 DM + Versandkosten. Tel.: 07931/44363

Verkaufe für C-64 1541 II + Box + ca. 100 Disks 90% mit Games usw. und als Zugabe noch das Supergraphicbuch zum 64er von Data Becker mit Disk. Alles Top Zustand (069/514856)! NPR: 550 DM, bei mir nur 200 DM. So call.

Verkaufe C-64 1 Jahr alt kompeltt mit Laufwerk, Tastatur, Datenrecorder, 2 Joysticks, 100 Disketten, Module, Abdeckhaube, Diskettenlocher, Diskettenbox und Handbücher. Computer ist in gutem Zustand für 1000 DM bitte anrufen: 04164/2310.

Verkaufe Schneider CPC-6128 mit massig Software. Mit dabei die Spiele Bubble-Bobble, Combat School, Crystal Castle, Explorer für 750 DM. Telefon 05651/4651. Ruft mal an! (Mario)

Biete: C-128 + Floppy 1570 + Drucker MI182 + Farbmonitor 1702 + 230 Disks + Datasette + 4 Joysticks + Maus + Zeitschriften usw. NP: 4500 DM für 2000 DM VB. Tel.: 06301/1888 (Andreas)

Schweiz! Verkaufe C-64 + 1541 + Farbmonitor + 2 Joysticks + Maus + brandneue Games + Leerdisketten (farbig) + Diskettenbox und dies alles für nur 698 Fr. call Chris (01) 715 25 34 nur nach 17.30 Uhr.

Verkaufe meinen C-64 + 1541 Floppy und Philips Farbmonitor CM 8802 + 88 Disketten und Box für VB 800,-DM. NP 1800,-DM. Tel.: ab 14 Uhr 089/4701415

Verkaufe C-64/2, Floppy, Farbfernseher, Drucker, Modem, Grünmonitor, ca. 200 Disks, Anwendersoftware, Orginalspiele, sehr viel Zubehör, 1/2 Jahr alt VHB 1500,- DM, Tel.: 0202/437269

C-64 + Farbmonitor + 1541 II + 800 Disketten mit Box, Joystick, Hypradiskmodul II (Monitor: Ton mit Rauschen) und mit 64' und Happycomputerzeitschriften für: 700 DM, Tel.: 0451/861218 (Sascha)

Verkaufe Amiga 500 + Monitor + 512 KB ERW. + 2. 31/2 Zoll Floppy + Soundigitzer + Drucker (MPS 1000) + 2 Joysticks + Literatur! VB 2000,-DM, Tel.: 06101/87649

SEGA: Konsole, Afterburner, Out Run, Space Harrier, Submarine, Hang on, Golf, Tennis + 3 D Brille statt 900 DM nur 500 DM VB (4 Monate alt) Tel. 04761/2072

130 XE User! Verkaufe 130 XE mit Datenrecorder und Spiele für nur 300 DM. Ruft an: 089/7554669 verlangt den Christian /ATARI/

Super Super Super Super Verkaufe Ton- und Sprachdigitalisierer für C-64 + C-128 mit dtsch. Anleitung und Diskette. VB 40 DM! Ruft an unter Tel.: 05144/2768

Verkaufe A500 + Monitor 1081 + Drucker Panasonic KX-P1082 + Orginalsoft + 2 Joystick + Amigabuch + Literatur + 10 Leerdisks + Endlospapier für nur 1850 DM. Tel.: 08035/8288 oder write to Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern

Verkaufe C-64 in markellosem Zustand VP 500,- inkl. Floppy + Datasette sowie Schneider CPC 464 VP 200,-! Tel. 06187/3891 v. 15 bis 18 Uhr Thorsten

Verkaufe: 128D für 1000 DM (+ Drucker und Org. Spiele) Drucker = MPS803. Bitte ruft unter der Tel.: 089/7554663 an (ab 15-18 Uhr) verlangt den Christian.

Verkaufe Ton-und Sprachdigitalisierer für C-64 + C-128 mit dtsch. Anleitung und Diskette. VB 40 DM! Torsten Gadau, Alter Celler Weg 25, 3101 Nienhagen

Verkaufe billig: Gebrauchten C-128D Comp. + 1 Joystick (Competition Pro) + orgin. Datenprogramme (The Consultant) + Orginalspiele + Diskettenbox, Tel.: 089/844275

Sega, Sega, Sega, Sega, Sega. Sega, Sega Konsule 189,-DM Spiele z. B. R-Type, Phantasy Star, Shinobi, Kenseiden und 47 weitere Spiele. Tel.: 04521/1041 (Andreas) Sega, Sega, Sega

Verkaufe Schneider CPC 464 + Green Monitor + Datasette + Joystick + Handbuch + ca. 30 Spiele für 380 DM ruft an, es lohnt sich (07134/4866)

Verkaufe C128D, Star LC-10C, Freezer Hardcopymodul, Bücher, Software, Tel.0221/312564 (Marcel)

C-128 mit Floppy 1570, 200 Disks: Top-Games, 2 Diskettenboxen je 120 Disks, Abdeckhaube, 1 Joystick, Modul FIN.C.3 Preis 850 DM abzugeben/ Disks einzel für 300 DM von 16-18 Uhr 06154/81581!!

Verkaufe: C-64 + Floppy 1541 + Speeddos + 2 Joysticks (alles neuwertig) für nur 400 DM, Tel. 09422/5363

CPC-464 + 3 "und 5,25" Floppy's + Farb-Mon. + Sprach-Synth. + Box mit 110 besp. Disks + Bücher + Lit. + Anl. NP: 2500,- jetzt nur: 1550,- !!!!! Super-Zustand! Tel 05673/4277 -Rene

C-64 II + Floppy + 50 Disc (neuste Softw.) für 570,- VB, nicht getrennt!! Thomas Schär, 5024 Pulheim, Karlstr. 38, Tel. 02238/59902 (erst ab 04.08.89) alles 1 Jahr alt!!!

Verkaufe C-64 + 1541 + SW Fernseher + Final Cartridge 3 neu + Reset Schalter + ca. 100 Disks + 2 Joysticks + 1 Disk Box. Jörg Fischer, Richtersfeld 38, 4270 Dorsten 11, Tel: 02369/21815, Preis: 700 DM Alles in Ordnung! Es lohnt sich!

Virusfalle!! Hardwaremäßiger Schutz gegen alle Viren. Einfach einstecken in den Port, fertig! Bietet 100% Schutz. Preis 35 DM, Tel: 02365/59829 (Murad)

CPC 6128 + Farbmonitor + Matrix Printer NLQ401 + MP 2 + div. Software zu verkaufen. Interessenten möglichst aus Düsseldorf ab 18 Uhr nach Markus fragen! Tel. 0211/234599. Preis nach VB!

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari ST wg. Clubauflösung inkl. Dt. Anl., Garantie, tw. mit Mikro: 35-65DM * 02642/400935 * 02641/27189 * Sa + So:02642/400936

Ram-Erweiterung 512 KB für Amiga 500 mit Ein-Aus Schalter und Uhr + Akku neu!! 1/2 Garantie. 280 DM. Murad M'Bakki, Bergstr. 218, 4370 Marl, Tel.: 02365/59829

C-64 II + Floppy 1541 II fast geschenkt + Box + 100 Disks + Hefte (C-64/run) + Action Cartridge MK 6 nur 450,-DM! Ruft an: 07531/32489 Utto Städele, Fasanenweg 5, 7150 Konstanz, es eilt!

Grundausstattung C-64 + Floppy 1571 + Grünmonitor zu verkaufen. VB 850,-. Schreibt an: Michael Bräuniger, Finkenweg 2, 8300 Landshut. Schreibe Euch zurück, oder per Tel.

CH Verkaufe 128 CH Über 1000 Games. 1 Jahr alter Computer mit Cassettengerät davon schon 600 Games dazu. Adresse: Daniel Steimer, Luxmattenstr. 21, Oberrohn, Tel.. 056/961301, Dorf Argau

Verkaufe Adapterkabel zum Anschluß einer C1541, C1570, C1571.. Floppy an einen Amiga. Preis: 38 DM. Tel: 02365/59829 Verkaufe auch Virusfalle !! Preis: 35 DM

128D mit Monitor, Drucker, Papier, Star Painter, Geos, Datasette, Mouse und viel Literatur für 1200 DM VB abzugeben. Torsten Dierks, Alter Poststr. 9, 2803 Weyhe II, Tel.0421/804150

Neuwertiger C-64 II zu verkaufen. Im Preis von lächerlichen 250,-DM sind enthalten: Datasette + Jupiter Lander (Orginal Modul). Tel.: 09776/1570 (Mario) ab 18.00 Uhr

Verkaufe C-64 II + 1541 + Action Cartridge + Datasette + 100 Disks + 2 Diskettenboxen + 4 Orginale + Bücher für 700,-DM. Thomas Helpup, Obernkamp 12, 4933 Blomberg. TOPZUSTAND!

Spotbillig: Amigas, PC's, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünstig abzugeben. (Vieles neu) Tel. 07941-61853 (Christoph)

Verkaufe Atari 1040, SC1224, Maus, Sound M. Für HIFI, Blitter + Rom TOS, 370 Disc, GFA Basic 2.0, 2 Joysticks, Literatur = 9 Powerp, 24 Happy's, 10 ASM, 4 Disc Schränke je 100 Disc, u. a. Für 2500 DM VB. Tel. 040/770488

Verk.: C-128 + 1541 + Maus mit Maus Pad (Unterlage) + ca. 163 Disketten + Lektüre u.a. für 1350 DM auf VB. (Wegen Systemwechsel) Tel.: 06144/3851 Mike verlangen.

Schneider CPC 128 zu verkaufen*** 11 Disketten, 1 Fachbuch, 50 Spiele, 1 Diskettenbox, Farbmonitor für 700,-DM, Neu-Preis 1300,-DM, Tel. 06385/5868** Anrufen zwischen 17 und 19 Uhr

Verkaufe C-64 II, 1541, Datasette, 140 Disks, 11 Cassetten (Orginale), 2 Diskboxen, Locher, Action Cart., Abdeckhaube und DOS-Kabel. VB 600 DM. Tel.: 05155/8965 ab 19 Uhr

Coder Module für Amiga!!! Es codiert Disks, so daß man sie ohne Module nicht mehr laden kann. Ext. Laufwerk nötig! 40 DM. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl, Tel. 02365/5982

Verk. A500 Tast. + Geh. wie A2000 + 2 x 3,5" + 1 x 5 1/4" Laufw. + Ramerw. mit Uhr + Monitor 1081 + ca. 500 Disk + reichh. Zubehör. Preis 2500,-DM oder Tausch gegen gleichw. PKW. Tel. 02363/71394 von 19.00-21.00 Uhr

Verkaufe ATARI 260 ST mit Roms, SF 354, Maus, Joysticks, Abdeckhaube, Games, PD-Disks, Monitorständer, Handbücher + Zeitschriften. Alles orginalverpackt! VHB Ca. 575 DM! Oliver Zimmermann, Winterstr. 9, 8000 München; 089/669447

Wir importieren MSX2 + Computer für Sie aus Japan, auch MSZ2 und 2 + Soft - + Hardware. Info bei: A. Perl, Dr. Thyll Str. 34, A-6600 Reutte.

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64, 1541, 1531, Monitor 1702 + TV-Tuner, Drucker MPS 1200, 126 Disks, 16 Kas. Prologie-Dos Fastloader und anderem Zubehör! Alles im TOP-ZUSTAND! Preis: VB!! Tel. 02166/602119!!! Ab 18 Uhr anrufen! Ask for Thomas!

Verkaufe RGB-PC-Engine + 3 Spiele!! Chan + Chan; Wonder Momo; Drunken Master! Neuwertig!!! Für nur 460,-DM. Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr

C-64 Superscanner3, Pagefox, Softy, Characterfox zu verkaufen, nur zusammen, DM 500,-; Tel. 05551/1540

Verkaufe C-64, 1541, Fernseher, Joystick, Resetschalter, Spiele, Diskettenlocher, Handbücher VB 500 DM

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari ST wg. Clubauflösung inkl. dt. Anl., Garantie, tw. mit Mikro: 35-65DM * 02642/400935 * 02641/27189 * Sa + So:02642/400936

Verschiedenes

Postspiel "Fußball-Bundesliga"; viele Aktionen, Übersichten, etc.; Urkunden; Gratissaison für Meister; Info gg. 1,-DM; F. Heine, Th.-Heuss-Str. 21, 3180 Wolfsburg 1; Kennwort: "Liga".

Hi, ich suche Batman Superband Nr:2,3,5,8,10,11,14,15,16,17,18,19,22 und ab 24 alles. Zahle pro Superband 3 DM, für jedes gut erhaltene 5 DM. Bitte schreibt mir schnell. Kurt Gutjahr, Am Bruch 44, 6710 Frankenthal 5

Galax Imperors-Postspiel Info gegen frank. Rückumschlag bei M. Heinrichs, Buntstr. 91, 4050 Möchengladbach 1

Hanni und Chrissie grüßen den Rest der Welt!!! Amiga and the PWG are the best!!!

Billigste Disketten der Schweiz mit 5 Jahren Garäntie! 3,5": Fr. 1,65 5,25": Fr. 055 Frank Buchmann, Lüdiswil, CH-6027 Römerswil 041/88'48'24 041/88'12'96

Verkaufe: ASM 8/86, 9/86, 1/87, 3/87, 5/87, 5/87; Happy Comp. 8/88, 1o/88, 11/88, 5/89 (mit Powerpl.!); Amiga 1/89 und Powerplay 6/88! Pro Heft: 4,5o DM!!! Ingo Strehl, Münsterstr. 81, 4440 Rheine!

Softy Nr.2-noch mehr Inhalt!! Tests, Jokes, Freeware, Pokes, Info, Berichte, kostenl. Kleinanzeigen, uvm. nur Disk + Vorkasse 5,-. M. Koch, Stöcken 56, 2818 Rethem. Lohnt !!!

Suche alles über Pirates Karten, Codes usw. Schickt an Florian Kraus, Carl-Bosch-Ring 18b, 6710 Frankenthal (C-64)

Amiga Faszination + Das Magazin auf Diskette! Mit PD-Soft, Tests und Aktuellem. Jeder kann mitmachen. DM 5,-oder Disk + DM 3,-an: Amiga Faszination, Postfach 1702, 4690 Herne 1

*****Ich suche ASM Zeitschriften!***** Und zwar alle! Also ruft mich an! Wir besprechen dann alles weitere! T.: (05242) 46708 Dirk!

Amiga Spielanleitungen!!! Keine Raubkopien. Mit vielen Tips + Hinweisen z. B. Populous, Purple Saturn Day, TV Sp. Football. Liste anfordern (! DM) O. Kelm, Henningstr. 3, 2120 Lüneburg

AMIGA-GAMEPOWER! Endlich fertig! Ein Buch voll mit Tips, Cheats, Anleitungen und Gesamtlösungen für die besten Amiga-Games. Nur 10 DM -bar od. Scheck bei Thomas Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzberg/08376/8232 Get it !!!

Verkaufe "ASM"-Zeitschriften! Sehr gut erhalten! Hefte Nr.:6-9/86; 1-12/87; 1-12/88; 1/98 Power-Play Nr. 1/87-4/88. Schriftliche Angebote an. Olaf Tank, Steinlandstr. 9, 4595 Lastrup

GAME POWER - Ein Muß für alle Amiga-Fans, prall gefüllt mit Tips, Tricks und Anleitungen zu den besten Amiga-Games! Nur 10 DM! Bestellung unter 08376/8232 (Thomas)! Jetzt oder nie!!!

Wer verkauft mir folgende ASM Ausgaben: 9/86, 4/86, 7/86,6/86, 3/86, 1/87, 2/87, 4/87, 5/86, 8/86, 9/88 + 7/86! Zahle sehr gut! Tel. 05221/15281

Suche 1., 2. und 3. Jahrgang der ASM komplett sowie die Nummern 1-7/89! Biete: Kowalski (9/87-7/88, 9/88-12/88, 4/89-6/89, 8/89), Werner (oder was?) & MAD-Extra (28,30). Alle ASM's sollten noch Ihre Sammelkarten enthalten! Volker Eschweiler, Baumweg 4, 5170 Jülich

Verk.: Zeitschriften (64'er, Smash, Top-Schlagertexth., ASM-Sp. u.a.), Schallplatten, Comp.-Zubehör, Fach-Lit. u. a. Liste geg. Rückp. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

ASM Hefte in bestem Zustand von 3/86 (Erstausgabe) bis 3/88 gegen Gebot abzugeben. J. Roumen, Eichenstr. 49, 4054 Nettetal 1

EPIC: The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Graz

Lösungen, Tips und Tricks für Spiele Hilfe für alle Freaks. Kein finanz. Int. Suche auch obiges. Info bei H. Franzen, Klosterkamerstr. 15, 5581 St. Aldegund. Bitte Rückporto beil.

Spiral ARM II! Das beliebteste Science-Fiction-Postspiel. Gratis Spielregeln und Info's anfordern bei. C. Grund, Gerasdorferstr. 55/141, A-1210 Wien Tel. 398056

Hallo ASM-Sammler!! Ich verkaufe meine Sammlung! Ab 6/86!!! Auch Spezial-Ausgaben!! Sind aber nicht ganz billig!! (Sammlerwert)! Call: 08331/72634! Jörg!

Suche ASM-Hefte: Von Anfang bis 2/89, möglichst komplette Sammlung und guter Zustand. Tel.: 07623/40997. Auch ASM-Sonderhefte gesucht.

Das Postspiel Bundesliga 89/90 sucht Mitspieler! Info und Regelwerk gegen 1,50 in Briefm. (Porto u. Kopie) bei: Simon Hellwig, Bachstr. 156, 6520 Worms 23. Im Ausland int. Antwortschein!

Hallo CB-Funker, verkaufe mein Handfunkgerät (Stabosh 7000) für 160 DM. Schreibt an: Sven Wunder, Am Plan 26, 8640 Kronach-Friesen

ASM 9/87-9/89 50 DM, Tel.: 0991/25121

Mach Deinen Walkman zur Super-Anlage mit den Sony Kompaktboxen APM 007AV. Eing. Verstärker, 2x 7,7 Watt NP 330,-, VHB 150,-DM. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

Achtung Amiga User!!! Wegen großer Nachfrage sichert ihn Euch schon heute. Information: 069/973124 St. Sieg, Blindenhund-Trainer/Züchter

Privat-Unterricht in Brailleschrift Sonderpreis für Interfacegeschädigte A.-User. Maria Taristmon 06121/24881 Zeil-19 Wiesbaden

Biete Postspiel "Fußball-Bundesliga"; Transfermarkt, Spielerrapport, Übersichten, etc. Info gg. 1,- Briefmarken: F. Heine, Th.-Heuss-Str. 21, 3180 Wolfsburg 1 /Kennwort: "Liga"

German Eishockey Manager! Das erfolgreiche Strategie-Postspiel! Führen Sie Ihre Mannschaft zur Meisterschaft! Gratisinfo von Thomas Schön, Silbersbach 12, 8496 Lam

Suche deutsche Anleit. zu Elite + Pool of Radiance, außerdem das Spiel Oil Imperium. Ihre Gegner! Alles für C64. Tel. 07022/46002

Biete Postspiel "Fußball-Liga" mit Transfermarkt, Spielreport, Übersichten, u.v.m. Info gg. 1,-DM Briefmarken: F. Heine, Kennwort: "Liga", Th.-Heuss-Str. 21, 3180 Wolfsburg 1

EUROPE BATTLE! Ihre Truppen und Panzerdivisionen sind kampfbereit! Bezwingen Sie Ihre Gegner! Gratis-Info zu diesem Postspiel von: Schön, Thomas, Silbersbach 9, 8496 Lam

Suche Hardware

Hilfe! Wer verschenkt oder verkauft (möglichst billig) seinen AMIGA an einen verarmten Schüler? Danke! Pirchl, Alexander, Sochbergstr. 6, 6370 Kitzbühel Austria; Tel. 05356/4581

Suche gebrauchten C64 u. Floppy's bis 240 DM u. Amigas bis 500 DM. Tausche oder verkaufe auch PD auf dem Amiga. S. Werner, Heimertingerstr. 49, 8940 Memmingen, Tel. 08331/3932

Wer schenkt armen Schüler eine Spielkonsole (Sega, Atari 2600 u.s.w.), damit er seine Spielsucht befriedigen kann. Zahle Porto. Elmar Gesenhoff, Roggenkamp 18, 4715 Herbern

Kaufe, suche defekte C64, C128 Zahle zwischen 40 - 100 DM. Telefon 02263/4534 ab 17 Uhr

Verkaufe Restbestand an C64 Soft und Literatur (nur zusammen) zu einem fairen Preis. Tel: 06261/60848. Verkaufe auch neuste Amigasoft zu Super-Preisen.

Hilfe Wer schenkt Schüler einen Amiga 500. Schickt ihn an Mattias Dubiel, Kösseinestr. 8, 8580 Bayreuth. Er soll noch gehen. vielleicht mit Monitor. Zahle Fracht!!! ***Danke***

Suche für C-64 ein gut erhaltenes Action Replay Cartridge MK V oder eine Noric Power-Cartridge für 50 DM (mit Beschreibung). Tel. 06146/7506. Ask for Waldemar. (fast)

Bitte helft mir! Kann mir keinen Computer leisten! Wer schenkt mir einen Amiga 500? Computer bitte an Maik Nethke, Am Gute 2, 3340 Wendessen! Bitte unbeschädigt! Vielen Dank!

Kontakte

MAOS AMIGA MAOS AMIGA MAOS AMIGA A new Grove is born!!! For selling, buying or swapping call 07157/61721 (Putte) or 07031/49962 (Heiko) or write to Postf. 1108, 7039 Weil i. Sch.

Suche + habe neuste Software Bitte bald anrufen von Mo-Sa von 18-19 Uhr Tobi verlangen (c-64) Tobias Nöthen, Rizzastr. 23, 5400 Koblenz

Hallo meine Freunde!! Hier bin ich wieder, und biete Euch viel neue Software sowie Anleitungen für C-64. Mehr Infos: Schreibt an: EOF, Postfach 12, A-1234 Wien, Antwort 100%

Amiga Sweden Amiga We search for new contacts all over the world, for swapping. Write to TBW, Morellgängen 7, 61157 Nyköping, Sweden

Biete an das absolut allerneueste auf dem AMIGA. Habe alles z. B. HAWKEYE, SAVAGE, X-COPY 2.0, OIL IMPERIUM, LEGEND OF FEARGHAIL, SILKWORM, TEL: 0561/53803

Computerclub Crusader bietet Für Amiga, C-64, CPC eine ganze Menge! Zeitung, Software, uva. Software Info anfordern: CC Crusader, Goldbergerweg 44, 5650 Solingen 11 (Computertyp an)

I supply you with all ya need to be one of the best in the C-64 szene! All like: soft, modems, Orginals. Buy from me or let it be! Call: 02102/69578 (Thomas)

AMIGA-500 Austria Immer neuesten Stuff! Write to: H. K., No. 123, A-6426 Roppen - or TFS, No. 238, A-6426 Roppen

Contact me, if you have a C-64. You ask why? Send a list and i will answer, send discs and you get'en back errorfree, 100% No more no less. M. Uhl, Apfelb. 4, 8489 Eschenbach

I'm coding superb C-64 Intros!!! Rasters, Logo (+Tech Tech), Sprites, Super Grafiken... Null Problem!! Intro + Editor: 40 DM. For further information call 06737/1710 (Bernd)

Contact one of the best, write to B.P.82, 6401 Echternach Luxembourg Beginners are welcome!! (Amiga)

TFB is back! On Amiga, C-64, Atari + PC. We're looking for good new contacts! Only the best and newest software!! Phone us: 0911/835370-Beginners too.

ANTHRAX The new stars on Amiga. Search for fast contacts. Wordwidelspecial D A N L CH F DK) Write to: ANTHRAX Bahn P. L.Box 7100 Heilbronn 2 See you!!!

SKATERs '89 we are searching for contacts. Send us intro-maker. Suche: Test Drive II, Crazy cars II, Habe: Fisch!, Wec le mans, Tom & Jerry... 100% back. Write to: Sascha Rapp, Joh./Schütte/Str. 35, 6800 Mannheim 31

You want the newest Software for your Amiga or Atari S.T. Contact us. THE ELITE Postfach 532, A-1100 Wien

Always europes newest Orginals and previews (E.G. Bards tale 3) Amiga. R. Frefat, Meisenweg 7, 2061 Itzstedt WORLD OF WONDERS - EUROPES NO. 1

Auf geht's! Wer hat Lust in unserer Tippgemeinschaft mitzumachen? Wir tippen auf Fußballspiele mit großem Erfolg. Supergewinne sind keine Seltenheit. Unterlagen v. T. Baars, Pfarrgasse 3, 8857 Wertingen Telefon: 08272-1768

If you wanna habe hottest stuff (up to 4 days old) on 8 discs for 10 DM then call us (also beginnerz'n loserz)?- 09177/508 -!! Only C-64!!!

ST Biete beste Auswahl an PD's ST nach Arten sortiert. No trash ST Suche Kontakt im Raum LM ST PIV. ORGIN. Bunny Soft Heidenhäuschen.5, Elbtal 2 06436/3639

ST ST ST Ileman of Austrias 1 Crew MFP is searching for new contacts. Only hottest stuff. Write to: Ileman, Postf. 82, A-855 Graz, Austria;

Atari St suche Tauschpartner Kontakte auch zu Computerclubs ACS bitte melden. Sendung wurde nicht abgeholt 13.07.89 Write to S. Haack, Rantzaustr. 43, 2000 Hamburg 70 Atari XL Tausch

Der gemeinnützige Computer-Club FV Besionalgruppe Hannover sucht neue Mitglieder Angebote: Eigene Mailbox, Clubzeitschriften, Sammelbestellungen hrase Pf: 1323, 3 Hannover 100

The munsters and the federation are searching for new contacts all over this nice radioaktive globe: For the hottest dial: 04194/1494 (Marco) or 04191/8584 (Oliver) See yaaa

Habe und suche Atari St Software! Postfach 3027, 4972 Löhne 3, Tel.: 05731/82856, ich suche Wec le Mans und Neues!

Hallo Atari-ST user! Beabsichtige Einrichtung einer Zentrale zum Verkauf. Tausch von Original-Programmen Info gegen Rückporto bei: Torsten Winter, Strandstr. 7, 2300 Kiel 17

Musicmaker, der schon an einigen Spielprojekten beteiligt war (Roll-Out, Solary), sucht Kontakte zu Programmierern bzw. Softwarefirmen. Demodisk anfordern unter: 04151/2201

Achtung! PC-Engine-Club-Nr.1! Neuste Informationen direkt aus Japan in der Clubzeitung + Cheat-Modes u. Tests über: Side Arms; Alteres Beast u. Mega Drive-Soft. Info bei: W. Schädle, Postfach 322, D-8938 Buchloe Tel. 08241/2951

We sell the very newest Amiga-stuff! Not older than 2 days. 10 discs for only 20 DM! 100% honest. Send to: World of Wonders, Seminarstr. 8/10, 7758 Meersburg. Please do not call us!!

*****AMIGA*****AMIGA*****AMIGA** You are looking for a cool stuff. We send lists or discs. Write to: Postfach 235, A-1051 Vienna

****FIDL**** Search for cool'n fast contacts on C-64!!! Write to: FIDL, P.O.Box 109, 4614 Marchtrenk, Austria P.S. Verkaufe auch! Günstig! Don't forget!

ST-Soft ** ST-Soft ** ST-soft Hi guys! Are you reliable and discreed? Do you want or/and have the newest stuff: Then contact me: 06351/8136 (Torsten) /No Nazis, Please!!!

C-64 * C-64 * C-64 Contact us for the newest stuff z. B. Stormlord, Kick off u.s.w. We need Good Contacts (no lamers). Write to. The Lords, Postlagernd, 4604 Wels, Austria

Hallo Leute, ich habe super Games: Circus Attraction, Tom und Jerry, ZamZara, Demo und Intromaker: Schreibt oder telefoniert an: Torsten Stratthaus, Enderlestraße 58, 6834 Ketsch, Tel.:06202/65458

*****SEGA***** Wenn Ihr eine Konsole von SEGA besitzt, solltet Ihr ein Info über unseren Club anfordern, der folgendes bietet: Hotline, Tauschecke, Zeitungen, News und Gewinnspiele.. Info bei. T.O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien-Österreich. Bis bald!

-SCS- is searching for new contacts, members, coders. painter on C64/Amiga. More infos: SCS-Hqu.-P.Box: 1451- 8672 Sels! Soldiers of creasing sun! Only Top-stuff - No loosers, lamers!!

Logos wanted? No shit! Only amiga!! I draw to high standard logos for 7 DM + Rückporto. Send a clean disc to Martin Baumann, Brüsselerstr. 11, 5300 Bonn 1, or call 0228/67058

Hey Freaks! I need newest stuff on the C64! If you have good'n hot games + demos, then contact me: Box 57299, 5970 PLB.!!! Abo's are welcome! 100 % answer! Bye!

A new crew is born. Yeah Boums Chip Ranger sneds greetins to. Pille, Garawof and Regor.. and all we know.

Kraze is searching for members: Coder, Graphix, Swapper, Musicans... Also searching for good contacts!!! Call: 0441/302590 (Hergen) C-64 Amiga ST

Alien is searching for real cool contacts (only disc). On C-64!!! Tel: 04651/43016 (Ab 17 Uhr)! No loosers please!! (Matthias)

EXS *** Amiga ***** EXS** Top Software forever!!! Phone me: 040/715 05 41****************

Yeeeaaah!!! Wizard is searching for hot & new contacts! If your stuff isn't older than 4 days, then write hyperfast to P.o.Box 586, A-4840 Vöcklabruck. Only Amiga, no lamers!!

!!Bis hierhin und nicht weiter!! Suche immer coole Contacts auf dem Amiga!!! Tausch, Kauf, Verkauf! Listen oder Wünsche an: Thomas Dein, An der Wielermaar 149, 5000 Köln 90 !!
May the darkness grow!!

****AMIGA FREUNDE AACHEN**** eine neue Usergruppe aus dem Raum Aachen sucht Kontakte zum INFO- und Programmtausch. Kontaktadresse: A.F.A.; A.d. Mühle 21; 5190 Stolberg Anfänger sind ebenfalls willkommen!

C64 Biete, tausche, suche Software!!! 300 Demos, 400 Anwender und Games Telefon: 05861/7566 Christian

Adventure-Freaks gesucht. (Amiga) Suche auch Adventures. Schreibt an: Unger Wolfgang, Günserstraße 3b, 2700 Wr.Neustadt, Austria Tel: 02622/535674

*****SEGA***** Unser Userclub bietet aktuelle Tests (Thunder Wars II), Hotline, Cubzeitung, Tauschecke, Gewinnspiele u.a. Alle, die eine Sega-Konsole besitzen (auch Mega Drive), sollten ein Info anfordern: T.O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien-A

Please Note! We are *two* the ral Warriors in old germany, and all the others are wix you in the windel!!! Any questions??? Look at C000 for adress and contact us!!! The Warriors, Bahnhofstr. 43, 7000 Stuttgart

For new software contact arisc also looking for good groups for guy or exchanging newest send fast to ARISC, Postfach 102, A-1160 Wien Austria

Contact the BRONIX or STAY CAME! SC4THE/BIOUIX Po-Box 2072, 2000 Norderstedt - C64 BIOUIX C64

TBC-Elite of wod int. We search for members and contacts all over the world!!! We habe the best stuff on the ST and Amiga. Write to TBC-Elite, Postf. 0866, 2100 Hamburg 90 !!!

AMIGA Wer kennt sich in Amiga-Basic, besonders im Grafikbreich sehr gut aus, und würde es mir kostenlos beibringen? Martin Clabunde, Wilhelmstr. 9, 6806 Viernheim (Nähe Viernheim)

HOLLAND*C-64***HOLLAND** Suche Tauschpartner für C-64! (Alte und neue Games.) Schickt Eure Listen An: Vuurdoornstr. 58,8171 Xj Vaassen, Holland!!! (Nur Disk!!) 100% Antw.!

Suche guten Tauschpartner! Only PD. Soft * Male auch Logos + sonstige Grafik. Bitte nur Top-Soft* Markus Burghart, St. Blasienstr. 9, 8000 München 40, Tel: 089/355906 (Markus)**

Amiga! Topangebot! Tausche: Interceptor gegen 20 Disks mit Games, Feary Tule-10 Disks, AAARGH-7 Disks, Eliminator-10 Disks, 7 Cities of Gold-10 Disks. Nur Originale. RUF 05705/7432!

Suche Tauschpartner für C64-C128! Wegen Demo-Intromaker, oder neue Games!! Write me: Robert Mohr, Gemeindestr. 6, 8721 Pfersdorf!!! or Call: 09725/5748 (18/21 h)!!! Bye...Bye...

Ionix is here! After a break of 2 months! We are searching for cool dudes to join us! Contact me for joining us or swapping (1-5 days)! Call: 02251/4688 (Stefan). Coders are welcome!

Suche Tauschpartner für Amiga 500 und C64. Telefon 08389/1072 Michael (19-2o Uhr). P.S.: Suchen Take Down für C64! (West-Germany)

STOP!!! C64! Tausche Demo,-Intro,-Lettermaker und Page Writer!!! Tauschen! Nicht kaufen!---Ruft mich an! Tel: 0214/42423 -nach Christoph fragen!!! Bitte keine Anfänger!!! Bis dann!!!

Suche Tauschpartner für C-64 Games! Liste nach 6947 Laudenbach, Friedrich-Ebert-Str. 17, Tel. 06201/43726 verlangt Holger Kuttig. Erreichbar von 14-20 Uhr.

Austria Tauschpartner Amiga, C-64 Wanted: Contacts for Amiga 500 an C-64! List to: The Red Devil, Postfach 114, A-4910 Ried Reward: Good Games.

STOP!!! Ich tausche: Demo,-Intro,-Lettermaker und Pagewriter!!! Briefe, Listen gleich mit Disk an: Christoph Kawach, 5090 Leverkusen 1
100% Rückantwort!!!

Suche noch Tauschpartner für Atari ST! Auch Anfänger! habe Games wie: Grand Monster Slam, Falcon F-16, Populous, Prison und andere! Ruft mal an 0221/643988 (Oliver)

!!!Hilfe!!! Suche Tauschpartner für ST, habe gute Anwender, call: Rainer Lechner, Höllricher Str. 4, 8781 Hessdorf, Tel: 09358/1023, 100% Antwort

Suche zuverlässige Tauschpartner Habe: Hostange; Hollywood Poker, Skate-Ball usw. (10.7.89) Schickt Liste an: Martin Heim, Wallisellenstr. 266, 8050 Zürich (Schweiz), C-64

Hi Freaks!!! Suche zuverl. Tauschpartner für meine Games wie: Test Drive 2, African Raiders, Crazy Cars II usw. Schreibt an: Marco Tekhaus, Freverstr. 8, 582o Gevelsberg, Schreibt schnell

C64 C64 C64 C64 Switzerland!!! If you wanna swap or buy newest stuff, then write fast to: Marc Lütolf, Stoffelweg 7, 8820 Wädenswil Switzerland

Public-Domain-swap-service (PDSS) sucht noch zuverlässige Tauschpartner im PD-Bereich. Unser Softwarelager umfaßt derzeit ca. 60 Disketten und es werden jeden Tag mehr. Besonders sind wir an Suppliern aus der Szene interessiert, die uns immer die neueste PD-wares zuschicken. Aber auch jeder PD-Freak kann mit uns tauschen. Schick einfach Deine Liste, leg noch bitte genügend Rückporto bei und es kann losgehen. Schreibt an: PDSS, Postfach 57000, 4600 Dortmund 1, 100% Answer.

Achtung! Achtung! Suchst Du einen zuverlässigen Tauschpartner oder tolle Soft zu Spottpreisen-ja? Dann schreib an Rene Berger, Postbox 56, A-6027 Innsbruck! Auerdem MIDi-S.

*****Amiga***Amiga***Amiga***Amiga***** Wir suchen Kontakte zum Soft-Tausch. Schreibt an: Alexander Stahl, Eugenstr. 11, D-7024 Filderstadt We special search toreig Amiga-user

Suche Tauschp. für Demos & PD-Soft (No Raubsoft) für C64 & Amiga. Habe für C64 ca. 2000 Demos u.a. (Hat einer mehr?) Für Info: Tel. (0921)/45428. Mo.-Fr. ab 18 Uhr.

***TST* The best in west!!** For cool and hot swapping on Amiga, ST and C-64!! Write to: Markus Höveling, Lüntzelstr. 1, 3200 Hildesheim

Neuesten Stuff zum Tauschen oder Verkaufen: Spider/TSK Postfach 542, 3101 St. Pölten, Austria, für C64 und Amiga, 100 % Antwort

Wir suchen neue C-64 Swapper. Wir haben immer die neuste Soft, wie Test Drive 2 usw. Schreibt an NSG, Postfach, CH-4106 Therwil. 100 % Antwort. P.S. Brauchen Adresse von Mario L.

Hi Freaks! Tauschen Soft auf Amiga und C-64! Schickt Disks an: Florian Pickert, An'n Graaben 20, 2820 HB 77 oder: Benny Klose, Usedomstr. 17b, 2820 HB 77! Auch Anfänger!!!

Suche für Atari ST Tauschpartner für Software. Schreibt an: Gerrit Trettow, Louisenberg-Hof, 2330 Eckernförde, Tel. 04351-84418

Suche dringend Tauschpartner für C-64. Habe Hostages, Skateball, Hollywood Poker Pro u.a. Schickt Listen an: Christian Bolfing, Schöneggstr. 55, CH-8953 Dietikon

Suche Tauschpartner (Amiga). Haben das neuste und suchen es. Call fast: 04244/8669, Only Amiga!!

****Hallo C64'er**** suche Tauschpartner für C64. Suche z. B. Barbarian 2, Dragon Ninja... Biete: Micro Proose Soccer, Rambo 3, Armalyte... Bitte schickt Lists und Discs an Franz Fehlner, Telefon 09446/1316

Atari ST! Suche Tauschpartner für Public Domain Software! Listen an: Uwe Schweichler, Dahlhauserstr. 20, 5608 Radevormwald. Atari ST! Only PD-Software!

Tausche CPC-Soft Nur das Neuste. Write to: F.M. Bluhm, Postfach 152, 2055 Aumühle, Germany!!

Schweiz Amiga Tausche und verkaufe neueste Soft. Habe 200 Disk. Auch Abos, Tel. 01 910 47 28

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64! Only Disk! *100 % Antwort* Schreibt Listen + Disks an Wolfgang Knor, Konstantinstr. 112, 4050 Mönchengladbach 2, Tel.: 02166/87174

Suche zuverlässigen Tauschpartner für IBM-Software. Disks 101 %ig back. Schreibt an: Christian Roth, Haydnstr. 7, 6745 Offenbach/Queich or call me 06348/440

Suche Tauschpartner für C64 Games. Listen oder Disk schicken. Habe Top-Games: Gunship, Destroyer, Giana sisters, Defender of the Crown! Jan Schulz, Bertha v. Suttner Str. 1, 2300 Kronshagen

STOP! Anfänger sucht Tauschpartner auf dem Amiga 500! Suche Pirates, Microprose soccer ...usw.! Habe Populous, FK+...! Telefon: 07031/801462! Ask für Conny! 7032 Sindelfingen STOP!

*****Waaahnsinn***** Public Domain Tausche Club. Tausche PD und Seka Sources. Schreibt an: PD-Tausch-Club, Postfach 4366, 2900 Oldenburg!!!! ** Auch für Anfänger ** *AMIGA*

C-64 Tausche Strategiegames wenn möglich mit Anl. viele Games vorhanden. Schreibt an Raphael Noth, Ramlinsburgerstr. 19, 4415 Lausen; Schweiz (only Disk)

Suchen zuverl. Tauschpartner. Haben z.B. Running Man, Test Drive II, Fast Break. Call: 0421/15924 (Kai) oder 0421/12115 (Patrick) Bis dann.... !!! AMIGA !!!

Hi Freaks! Suchen Tauschpartner on C-64 (Disk). Please no loosers. Call: 02845/5587 (Oli) or 02845/33185 (Frank)

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga. Biete Top-Games. Jürgen Geiger, Brandströmweg 16, 8940 Memmingen

Suche Tauschpartner für Amiga!!!! Call 05231/31712 ask for Mario!!! No lamer and loosers, please!!!!!

C-64*C-64*C-64!*! CH*CH*CH!!! Hello guys! Hier ist die Tom & Jerry Crew! Wenn Ihr guten Stuff sucht, schreibt an Tom & Jerry Crew, Alpenstrasse 5, 3072 Ostermundigen (CH), 10000 % back

C-64 * C-64 * CH!! Ich habe knusperfrische Top-Games. Sendet List and Disk an Raphael Noth; Ramlinsburgstr. 19; CH-4415 Lausen; Svizzera Abdul ist unerwünscht!

Suche Tauschpartner für C-64 Disks! Habe immer aktuelle Games! Call to: Marco Berwind 04522/1461

Tausche neue Amiga und C-64 Software. Sendet Eure Listen oder Disks an: Ralf Berg, Postfach 58 290, 6228 Eltville (100 % Antwort wenn Rückporto beiliegt)

AMIGA! Top Amiga Swapper sucht noch Tauschpartner in der ganzen Welt! Only Hot Stuff! No Looser!! 100 % Antwort! Write to: BTX, P. O. Box 105 106, C-5411 Weitersburg/BRD!!! CU!

!Only the best contact with the best! GE, Postfach 103 220, 43 Essen 1... Looser-disks will be ignored!!No lammer! No lammer!! (Only Amiga)

C 64 Tape!!! Tausche oder verkaufe jede Menge Original-Kassetten für C 64! Z. B. Times of Lore, G.P. Circuit, Capt. Blood, Game Set Match 2, Supreme Challenge, Bards Tale 1, Fugger, FM 2, Netherworld usw. Listen an T. Beyer, Berglehne 15, 5800 Hagen

Tausche, verkaufe und suche Software für Amiga. Tel. 04154/6905 (nach 18 Uhr)

Suche Tauschpartner! (C-64/Disk) Habe Neuromancer, Katakis, Grand Monster Slam und andere Games. Call 06351/42773 (Sascha)! 100 % Antwort!!! Suche Rocket Ranger, Rack'em...

-C64---Mantronix---C64- We are searching for new fast contakts and new cool members (Coder/Swapper). Dial Germany: 04273/8342 (Markus)!!! Don't like loosers!!!!!!

CPC*CPC*CPC*Disc* Only cool guys yea. Habe immer das Neuste. Call 0421/6360315 oder schickt Listen + Hotstuff oder Wünsche an Nils Adam, Hinenburgstr. 37, 2820 Bremen 77

Tausche alte und neue Spiele. Ich habe: R-Type, Roger Rabbit, Thunderblade, usw. Suche: Operation Neptun, Test Drive 2, Crazy Cars 2, Running Man, usw. Call fast . 04706/602 (Ulli)

Suche, habe und tausche neue Games auf C-64!!! Schreibt an: Marc Bokermann, Am Schachtsiek 21, 4900 Herford

*****Atari ST***** Suche zuverl. Tauschpartner. Bin Anfänger, habe aber ca. 20 tolle Games + Public Domain. Ruft an: 05731/4309 Frank

Suche Tauschpartner für Amiga Software! Bitte nur gleich Disks zuschicken. Ich gebe 1OO% Antwort. Schreibt an Holger Terhorst, Kirchweg 7, 788O Bad Säckingen

******Suche Tauschpartner****** Habe: M. Soccer, Zamara, Z. Mc Kracken, Katakis, IO....suche alles neue (Disk)*** Elmar Berlik, Vorderg. 2, 657O Bärweiler* No looser, no poser

*****Suche Tauschpartner (Disc)** Habe: M. Soccer, Zamara, Z. Mc Kracken, Katakis, IO... Suche alles Neu u. Alte 1OO % Antwort. Schreibt an O. Renner, 6578 Hunsbach, Dorfstr. 111

Suche Tauschpartner für CPC 6128. Habe z. B. Savange, Crazy Cars 2, After Burner usw. Schickt Listen an Oliver Schneider, 6947 Laudenbach, Sportplatzstr. 43, nur Disk!***

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

LERNPROGRAMME

C16/+4/QL/PC/Amiga
Rechen-, Rechtschreib-, Vokabel-, Grammatik-trainer (engl./franz.) Noten-schrifttrainer je 15 DM + NN
Gratisinfo von
I. Thurm, Pf. 1671
7060 Schorndorf
Tel. 0 71 81 / 2 17 09

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND

=============

AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine
neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung, Porto pro Bestellung DM 2,50, sofort kosten-lose Preisliste anfordern.

SPIRAL ARM II

50 Spieler streben in diesem beliebtesten aller Sci-Fi-Postspiele danach, ihr Sternenreich zu Macht und Ruhm zu führen. Fordert das GRATIS Regelheft und Info's an!
Kontaktadresse:
PBM STUDIO,
CHRISTIAN GRUND,
GERASDORFERSTR. 55/141,
A 1210 WIEN

Spezial-Reparatur-Dienst

für Amiga, Atari, IBM, C-64
- schnellste Abwicklung
Ankauf von gebrauchten Geräten und Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23

LÖSUNGSBUCH

54 Lösungen für Spiele von SIERRA, EA, ORIGIN, OCEAN usw. nur
49,95 DM

ATARI/IBM/CPC/C-64/128/ C-16/AMIGA/ST

Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!

SOFTWAREVERSAND GEBAUER

02 11 / 30 92 33

Public-Domain-IBM + kompat.

je Disk ab 3 DM o. Mehrkosten!
Die PD-*Hitliste* Deutsch-PD, Pascal, Grafik, Lernprogr., Musik, Textverarb. Progr.-Hilfen, CAD, Spiele, CGA + Herk. Kat. frei Stichw. IBM
! NEU Jetzt auch PD für ATARI-ST !
ST-Comp. Reihe, Musik, Grafik, Eigene. 1D - 3DM / 2D - 5DM*Kat. frei Stichw. ATARI
Anita Ristau, Freesoft-Service,
Peetzweg 9, 3320 Salzgitter
Tel. 0 53 41 /5 03 77

Hurra, die erste Raoul-Soft Disk ist da!

Nicht nur Super-Spiele wie Magic Power und Captain of Tortuga, sondern auch andere spitzen Programme erhalten sie für nur 20,- DM bei
Michael Kerl
Eisenhartstr. 3
8495 Roding

AMIGA!

Deutsche PD-Serie "Bavarian"
100 Disketten erstklassiger Pro-gamme. Kostenlose Liste gibt's bei
F. Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72

AMIGA-FANS

Mit Talent zum Schreiben als freie Redakteure für neuartige Zeitschrift gesucht.
(mögl. Raum München, Fixum plus Erfolgshonorar!)
Kurzbewerbung mit Stilprobe (Spieletest o. ä.) an:

Joker Verlag, 8013 Haar,
Untere Parkstr. 67

D F B - Pokal AMIGA:
Spiel für 1 oder 2 Spieler in BASIC. Wer wird Deutscher Pokalsieger?
-Sonderzuwendungen -1. Liga / 2. Liga / Amateure
- abspeicherbare Highscore-Liste
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- Deutsche Erklärung auf Disk
12,95 DM
Porto/Verpackung: Vorkasse 3,- DM - Nachnahme 6,- DM
Peter Keim, Vogelsanger Str. 34, 5000 Köln 30,
Tel.:0221/520765

SCHWEIZ

3.5" Disketten DSDD: sFr. 1.65
5 Jahre Garantie! CH-0 41 / 88 48 24
STORAGE DISCOUNT
CH-6027 Römerswil

Wir führen
COMPUTERARTIKEL

für den Amiga, HIFI-Geräte, Schallplatten, Lichteffektge-räte & Musikinstrumente.
Z.B. **512 KB Erweiterung** für den Amiga 500 nur 249,00 DM.
Die COOLEN PREISE kommen von uns.
Gesamtkatalog **kostenlos.**
COMPUTER MUSIK VERSAND GbR,
Am Teckenberg 73,
4030 Ratingen,
Tel. 0 21 02 / 6 95 18

DFB-Pokal

Ein Spiel in Basic um Fußball und Wetten mit 64 Teams.
11 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim
Vogelsangerstr. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65
C 64 * C 64

Public Domain Software

Für C-64, Amiga, Atari ST & MSDOS
Liste 1,- DM Computersystem angeben
PD-Versand
Anton Peter Maassen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

JUST GAMES

Spiele für PC
z.B. Kings Quest
Triple Pack 79,90 DM
Tel. 0 69 / 5 97 45 06

PD u. Shareware

ab DM 4,00
Liste kostenlos bei
Peter Oeben,
Hard & Software
Franziskanerstr. 12
4050 Möchengladbach 1

!! SPOTTBILLIG !!

Atari/Amiga/C64/u.a.
Hard und Software
kostl. Liste bei
Michael Wagner
Pf. 101043
4970 Bad Oeynhausen
Keine Versandkosten

Absolute Niedrigpreise

Amels Computer- u. Telefonfachhandel
Versand u. Verkauf ab Lager
Tel. 0 21 81 / 35 62
8.00-20.00 Uhr

3.5" Disc No Name 2D 10 Stk.	17,-
Drucker Epson LQ 500 24N	870,-
NEC. P6 plus	1480,-
Amiga 2000 + Mon. 1084S	2479,-
Atari 1040 STF + SM124	1499,-
OIL-Imperium Amiga/ST/IBM	58,-
Voyager Amiga/ST	68,-
F-16 Combat Pilot Amiga/ST	65,-
Spielesoftware immer Aktuell.	
Schneider FAX	1950.-
Anrufbeantworter mit Fern-abfrage	ab 190,-.

Bei Nachnahme 2.- Versandge-bühren, sonst Portofrei.

Selbst ist der Adventure-Mann!

Programm: Talespin, **System:** Amiga (mind. 1 MB), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller und Muster von:** Microdeal, St. Austell, England.

In diesem Testbericht soll von **TALESPIN** die Rede sein, ein Adventure Construction Kit, das die Reihe klangvoller Namen wie *Quill* oder *Adventure Construction Set* fortsetzt. TALESPIN stammt übrigens vom renommierten Hersteller **MICRODEAL** . Als erster positiver Aspekt erweist sich die gut 130 Seiten starke Anleitung. Zwar in Englisch gehalten, weiß sie insbesondere durch eine recht übersichtliche und zugleich einfach zu verstehende Aufmachung zu überzeugen.

Das eigentliche Programm ist vollkommen menügesteuert, so daß man neben Texteingaben nur auf die Maus zurückgreifen braucht. Die fertigen Adventures werden ebenso nur per Maus gesteuert. Doch dazu später mehr, wenden wir uns lieber den einzelnen Arbeitsschritten bei der Erstellung eines Adventures zu.

Grundsätzlich besteht ein TALESPIN-Adventure aus Pages, von denen jede einzelne die Grafiken, Texte und eigentlichen Handlungsmöglichkeiten eines Ortes beinhaltet. So gilt es also zuerst, eine Page zu kreieren, mit der sich dann allerhand anstellen läßt. Hervorzuheben ist noch, daß der Anwender bei der Kennzeichnung der Page (wie auch später bei Grafiken, Texten etc.) einen bis zu 64 Zeichen langen Namen verwenden kann, wodurch gerade der Anfänger nicht so schnell die Übersicht verliert. Im zweiten Schritt beginnt die grafische Ausgestaltung der Page bzw. des Screens. Zu diesem Zwecke besitzt TALESPIN ein „hauseigenes" Zeichenprogramm, dessen Befehlsumfang weit hinter sonst gängigen Tools zurückbleibt, gibt es noch nicht einmal Optionen zur Erstellung von Kreisen und Rechtecken. Desweiteren ist die schlecht realisierte Lupenfunktion sowie die zu einfach geratene Filloption zu bemängeln. Glücklicherweise aber können Grafiken im IFF-, DEGAS- und NEOCHROME-Format eingelesen werden, so daß man auch auf weniger mißratene Zeichenprogramme zurückgreifen kann.



Die fertigen Grafiken können nun nach Belieben in einer Art Collage auf dem Screen angeordnet werden. Als nächstes steht die Ausgestaltung der „Komposition" mit Texten an, wobei jede (!) Grafik eines Bildes mit einer beliebigen Anzahl von Texten verbunden werden kann. Wenn der Spieler später eine der Grafiken anklickt, erscheinen die dazugehörigen Texte in der vorher festgelegten Reihenfolge. Mit diesem Verfahren fährt man nun fort, bis schließlich alle Pages erstellt wurden, der „Rohbau" steht. Erst jetzt beginnt die eigentliche „Fuddel"-Arbeit, welche zwar an sich sehr einfach zu bewerkstelligen ist, aber dennoch viel Logik verlangt.

Zum einen können einzelne Textteile mit Optionen versehen werden, wodurch erst der Spieler Entscheidungen während des Spieles treffen kann. TALESPIN bietet vier verschiedene Optionen an, die nach Anklikken eines derartigen Textteiles ausgeführt werden. So lassen sich Digi-Sounds abspielen, Variablen auf bestimmte Werte setzen, andere Pages anspringen, die sich sogar auf anderen Disketten befinden können (somit ist man nicht auf eine Disk beschränkt). Mit Hilfe der Optionen lassen sich also die einzelnen Pages wirkungsvoll verknüpfen. Besonders hilfreich erweisen sich Variablen, die ebenso auf einfache Weise die Kontrolle des Spielgeschehens erlauben. Bei der Definition der Variablen müssen lediglich Variablenname sowie deren möglichen „Werte" (bis zu 64 Zeichen lang!!) angegeben werden. Natürlich stehen Befehle zur Verfügung, mit deren Hilfe sich während des Spieles die Variablen abfragen lassen, wodurch das Spielgeschehen entsprechend gelenkt werden kann. Es würde sicherlich zu weit führen, noch auf die restlichen Möglichkeiten einzugehen.

Eines soll jedoch nicht verschwiegen werden, nämlich die Tatsache, daß die ganze Arbeitsweise von TALESPIN extrem einfach ist. Die komfortable Steuerung und der durchdachte Programmaufbau machen das Basteln eines Adventures zu einem „Kinderspiel", wenn man auch ohne vorheriges Konzept hoffnungslos aufgeschmissen ist. Einen genauso leichten Eindruck machen aber die fertigen Adventures später auch auf den Ersteller, was aber vor allem das durch die alleinige Maussteuerung geprägte Spielprinzip hervorruft. Ganz so einfach sind mit TALESPIN erstellte Adventures aber nicht, wozu man sich nur einmal das mitgelieferte Demo THE GRAIL hereinziehen muß ...

Auf der Programmdiskette befinden sich ferner noch einige Demografiken und -sounds, sowie das Public Domain-Programm TALETELL, mit dem die Adventures gespielt werden können. Eigenkreationen können also frei kommerziell vertrieben werden. MICRODEAL hat mit TALESPIN ein meines Erachtens ganz passables Programm vorgelegt, das mit seiner einfacher Handhabung jedem eine Chance läßt. Der Anwender kann bei der Erstellung aus einer umfangreichen Befehlspalette schöpfen (über 100 Befehle). Grafiken und Sounds lassen sich „importieren", so daß man hier auch auf professionellere Programme zurückgreifen kann. Kurzum: TALESPIN ist wohl zur Zeit das leistungsfähigste Programm dieser Art. *Torsten Blum*

Positiv: Einfache Handhabung, durchdachter Aufbau, Grafiken und Sounds können „importiert" werden, auch für Anfänger geeignet.
Negativ: Handbuch in Englisch, schlechter Grafikeditor.

SCHNELL-SCHNELL-AM SCHNELLSTEN

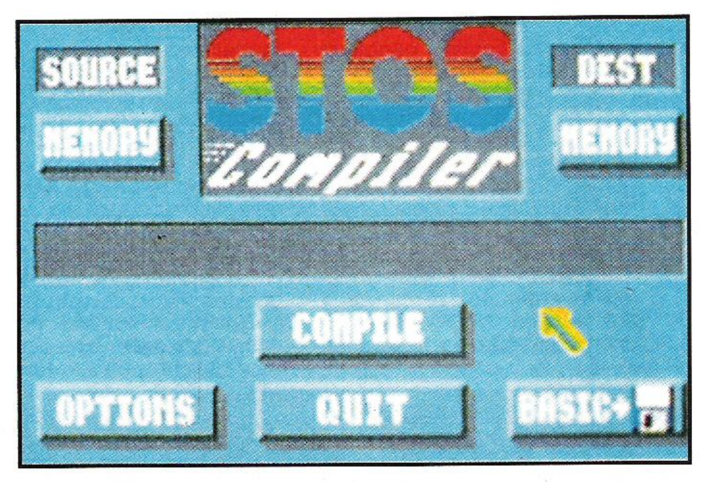
Programm: STOS-Compiler, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Mandarin, England, **Muster von:** Delta Soft, Berlin.

STOS dürfte neben *GFA-Basic* momentan wohl das leistungsfähigste BASIC sein, das für den Atari ST verfügbar ist. Eine Fülle von Grafik- und Animationsbefehlen sowie leistungsstarke Erweiterungen wie der *STOS-Maestro* zur Musikeinbindung prädestinieren STOS geradezu für die Programmierung von rasanten, professionellen Spielen. Schwierig wurde es jedoch immer dann, wenn das fertige Meisterwerk auch denen zugänglich gemacht werden sollte, die das STOS-BASIC nicht besitzen und ein Programm ganz normal über das GEM-Desktop laden wollten. Zwar gibt es im STOS-BASIC die Mögichkeit, das fertige Basicprogramm quasi als normales Programmfile zu „tarnen", doch dazu müssen Teile des Basic-Folders mit auf die Programmdiskette kopiert werden – und das kostet wertvollen Platz auf der Disc.

Doch solche Probleme werden nun ein für allemal beseitigt! **MANDARIN** holt zusammen mit **JAWX**, den französischen Entwicklern von STOS, zum letzten großen Schlag aus: Der **STOS-COMPILER** ist da! Abgesehen von der Tatsache, daß mit dem Compiler aus Basic- Maschinenprogramme werden, erzeugt der Compiler eine stinknormale Programmdatei, die Ihr ganz locker aus dem GEM starten könnt. Aber der Compiler kann natürlich noch 'ne ganze Ecke mehr!

Auf der Compilerdiskette befindet sich das Compilerprogramm in Form eines Accessory, das vom STOS-BASIC aus geladen und initialisiert werden kann. Je nach vorhandener Speichermenge und Peripherie kann der Compiler so eingebunden werden, daß er z.B. nach dem Booten sofort per Helptaste verfügbar ist oder gar auf einer RAM-Disc abgelegt ist. Die schnellste und speicherfressendste Variante des Compilierens ist natürlich die mit der RAM-Disc, wobei das Compilat im Speicher abgelegt wird **und** das originale BASIC-Programm erhalten bleibt. Ein Megabyte RAM ist dann allerdings Minimalvoraussetzung, aber dafür erledigt der Compiler z.B. das STOS-Demoprogramm *Bullet* in weniger als 15 Sekunden! Bedacht werden muß auch, daß der Compiler keine Wundertaten vollbringen kann und empfindlich auf Fehler und bestimmte BASIC-Programmstrukturen reagiert. Das liegt ganz einfach daran, daß einzelne BASIC-Befehle im Normalfall ganze Befehlsketten in Maschinensprache auslösen, bis der BASIC-Befehl ausgeführt ist. Ein simpler Befehl wie z.B. „Print" bereitet dem Rechner eine Heidenarbeit, müssen doch einige Parameter gesetzt werden, bis der Text korrekt auf dem Bildschirm erscheint. Da der Compiler aber nun mal alle Befehle in reine Maschinensprache übersetzt, werden die compilierten Files ungefähr um 40 – 80 Kbyte länger. Um auch hierbei Platzproblemen zuvorzukommen, können im Options-Menü des Compilers bestimmte, reservierte Speicherbereiche im Programm gelöscht werden, sofern diese nicht benutzt werden. So verbraucht der Puffer für die Windowfunktionen ganze 32 Kbyte. Wird innerhalb des Programms nicht mit Windows operiert, kann logischerweise auf den Puffer verzichtet werden – der STOS-Compiler macht's möglich. Wenn sogar auf das Funktionstastenfenster verzichtet wird, sind weitere 8 K frei; zudem kann der Spritepuffer auf ein Kilobyte zurückgesetzt werden – sofern die Sprites ensprechend klein sind.

Bei der Erstellung eines BASIC-Programmes sollte darauf geachtet werden, daß dieses Compiler-gerecht zugeschnitten wird, denn, wie gesagt, der Compiler reagiert (wie **alle** Compiler) empfindlich auf bestimmte Programmstrukturen, ganz besonders bei Programmschleifen. Abhilfe schafft hier sowohl das äußerst ausführliche Handbuch, das Alternativvorschläge zu nicht kompilierbaren Programmabläufen macht, als auch der Compiler selbst, der mit gut definierten Fehlermeldungungen das Debugging erleichtert.



Es mag jetzt schwierig klingen, mit dem Compiler vernünftig zu arbeiten, doch im Grunde genommen ist der STOS-COMPILER ein äußerst anwenderfreundliches, leicht zu bedienendes System, das dem User bei jedem Problem weiterhilft. Im Normalfall dürften Schwierigkeiten sowieso kaum auftreteten, somit reicht ein simpler Mausklick im Hauptmenü, um das Programm zu kompilieren – und das war's. Wird's ein bißchen arbeitsintensiver, bleibt immer noch die Freude am Endprodukt: Ein Programm in reiner Maschinensprache, das einfach vom Desktop (wahlweise natürlich auch über STOS) gestartet werden kann und bis zu dreimal schneller als das Original arbeitet!

Sogar im normalen STOS-BASIC wird man das Compilerpaket schätzen lernen, befindet sich doch auf der Disc ein BASIC-Update (BASIC 2.4) mit ausgemerzten Bugs und neuen Fließkommaroutinen, die die alten Fließkommaroutinen um ein vielfaches übertreffen. Ein eindrucksvolles Beispiel: Sinus- und Kosinusfunktionen werden in STOS 2.4 dreißigmal schneller berechnet! Im übrigen wird das Update natürlich vollständig in den BASIC-Folder eingebunden – und muß es auch, denn der Compiler arbeitet **nur** mit STOS 2.4 zusammen. Wer noch Programme unter STOS 2.3 geshrieben hat und sich nun ärgert, kann beruhigt werden: Auf der Compiler-Disc befindet sich ein Accessory, mit dem ältere Programme auf den 2.4-Standard konvertiert werden können! Und damit nicht genug: Als Goodies gibt's zusätzlich noch 'ne RAM-Disc mit viel Power und ein Accessory zum Formatieren von Disketten; leider ohne Hyperformat-Option, schnief.

Der STOS-COMPILER ist ein rundum gelungenes Paket, das dem User neben dem hervorragend arbeitenden Compiler noch eine Fülle an weiteren Serviceleistungen an die Hand gibt, die man sonst selten sieht. STOS dürfte mit diesem Programmpaket und dem schon früher vorgestellten *STOS-Maestro* endgültig in die Spitzenklasse der Programmiersprachen vorgedrungen sein. Wer sich ungern an Assembler oder C wagt und schnelle Programme erstellen will, kann STOS und seine Erweiterungen ungesehen kaufen.

Michael Suck

Positiv: Hervorragende Dokumentation, günstiger Preis, schnelle Compilierung, perfekte Installation, äußerst benutzerfreundlich, Basic-Update, RAM-Disc, Format-Accessory und Konvertierungsprogramm werden mitgeliefert.
Negativ: -



BARD'S TALE

Die große Freiheit Nr. 1

Programm: Dungeon Wizard, **System:** C-64, **Preis:** incl. *Bard's Tale I* 49,90 Mark, **Hersteller:** CPS, Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: 0221/407447, **Muster von:** siehe Hersteller.

DUNGEON WIZARD heißt ein Programm, wie man es eigentlich im Jahre 1989 nicht mehr erwartet hätte. Hinter dem Namen nämlich verbirgt sich ein Editorprogramm für die Dungeons des Computerrollenspielvaters *Bard's Tale I: Tales of the Unknown*, welches, zusammen mit dem Editor, als Pack von einer Kölner Company erhältlich ist.

Öffnet man die Packung, springen einem die Anleitung und die 5.25"-Diskette entgegen. Die Anleitung liest man sich durch. In ihr findet man neben der Einleitung, welche als Fantasy-Story verpackt ist, auch die zum Programm nötigen Erklärungen.
Das Programm ist weder besonders gut aufgemacht, noch übermäßig komfortabel, allerdings kommt es seinem Zweck, hat man die Bedienung erst einmal geschnallt, recht zuverlässig nach. Man kann sich aussuchen, ob man lieber ein bereits vorhandenes Dungeon editieren, oder lieber ein komplett neues Dungeon erstellen möchte. In letzterem Fall erstellt man zuerst das Labyrinth und fügt hinterher die nötigen Specials ein. Leider ist dies eine recht langwierige Arbeit, da der Editor dank aufwendiger Stringverwaltung in Basic erbärmlich langsam ist. Hat man also vor, mehrere Dungeons am Stück zu editieren, sollte man sich eine Menge Zeit und am besten einige Flaschen beliebiger Getränke zurechtlegen – die braucht man nämlich auch! Etwas unangenehm ist auch das Einfügen der Specials in das Dungeon. Das geschieht nämlich in einem Extra-Screen. Also positioniert man den Cursor (kriech...) in dem Labyrinth-Screen, schaltet dann um und setzt die Specials. Für das Begutachten der fertigen Dungeons gibt's eine Art Interlace-Modus, welcher ständig zwischen den beiden Screens hin- und herschaltet.
Auch ansonsten bietet das Programm keinen sehr großen Komfort, so daß es wohl nur für echte *BT-I*-Fans in Betracht kommt. Bleibt mir zum Schluß dieses Textes nur zu hoffen, daß es das Programm auch separat vom Rollenspiel zu erstehen gibt, denn wieso sollte sich jemand, der *Tales of the Unknown* bereits besitzt, noch einmal ein Original besorgen? *uli*



Foto: C-64

Positiv: Idee & Konzept
Negativ: Leider nur für sehr altes Programm, technisch mangelhafte Durchführung, ähnlich Commodore-Floppies: Zuverlässig, aber sehr, sehr langsam

PROGRAMM FÜR DIE PROFIS

Programm: Bloodwych, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller und Muster von:** Image Works, London, England.

Schon seit Menschengedenken erzählen sich die Leute von Trazere die Legende aller Legenden, die uralte Mär von Bloodwych, die geheimnisvolle Kraft psychischer Mächte ...
So beginnt die nett aufgemachte deutsche Anleitung zu **BLOODWYCH** , einem äußerst interessanten wie spannenden Actionadventure aus dem Hause **IMAGE WORKS**. In Spiel geht es darum, die uralte Macht



Bloodwych wieder zum Leben zu erwecken, um so das Land Trazere von der Macht des Bösen zu befreien. Trazere befindet sich nämlich unter der Knechtschaft des unberechenbaren Magiers Zendich, dem vor Zeiten der tödliche Schlag gegen das gute Bloodwych gelang. Des Magiers ehrgeiziger Plan ist es, die Welt und das Universum nach seinen Maßstäben umzugestalten, wozu vier Kristalle unabdingbar sind. Der/die Spieler gehören einer verschworenen Gemeinschaft an, bestehend aus den letzten 16 Helden des Landes Tazere. Im Kampf gegen Zendich stellen die vier Kristalle das erste Hauptziel des Spielers dar, danach geht es auch schon gleich dem großen Zauberer ans Leder. Doch der Weg zum Ziel erweist sich wie gewohnt als äußerst lang, schließlich sollte man zuerst einmal eine kleine Gilde (bis zu drei Charaktere) um sich scharen. Gemeinsam geht's leichter!
Ein weiteres Problem stellt das schier unendliche Labyrinth der Stadt Treihadwyl dar, in deren vier mächtigen Türmen die Kristalle gelagert werden. Die verschlungenen Wege, ständig unterbrochen von zum Teil verschlossenen Türen, durch Treppen und andere Ebenen zusätzlich erschwert, gestalten das Spiel des Abenteuerers extrem schwer. Ohne Karte hat nur der wahre Glücksritter eine Chance, unsereins hat sich jedoch ziemlich bald in den verwinkelten Gängen verlaufen.

Die Charaktere untergliedern sich in vier verschiedene Gruppen: Die Zauberer, die Krieger, die Abenteurer sowie die Bogenschützer und Attentäter. Jede „Sparte" kann mit besonderen Fähigkeiten aufwarten, wie man es ja von Spielen dieses Genres gewöhnt ist. Sicherlich hat auch jeder bei der Zusammenstellung seine eigenen Strategien, denn ein Patentrezept gibt es weiß Gott nicht. Ich habe mich zu Beginn ganz auf einen starken Kämpfer verlassen, stieß dann glücklicherweise auf einen fähigen Magier und konnte schließlich meine „verschworene Gemeinde" mit einem Attentäter (unabdingbar) komplettieren. Jedoch ist dies nur einer von unzähligen Wegen, die zum Ziel führen.

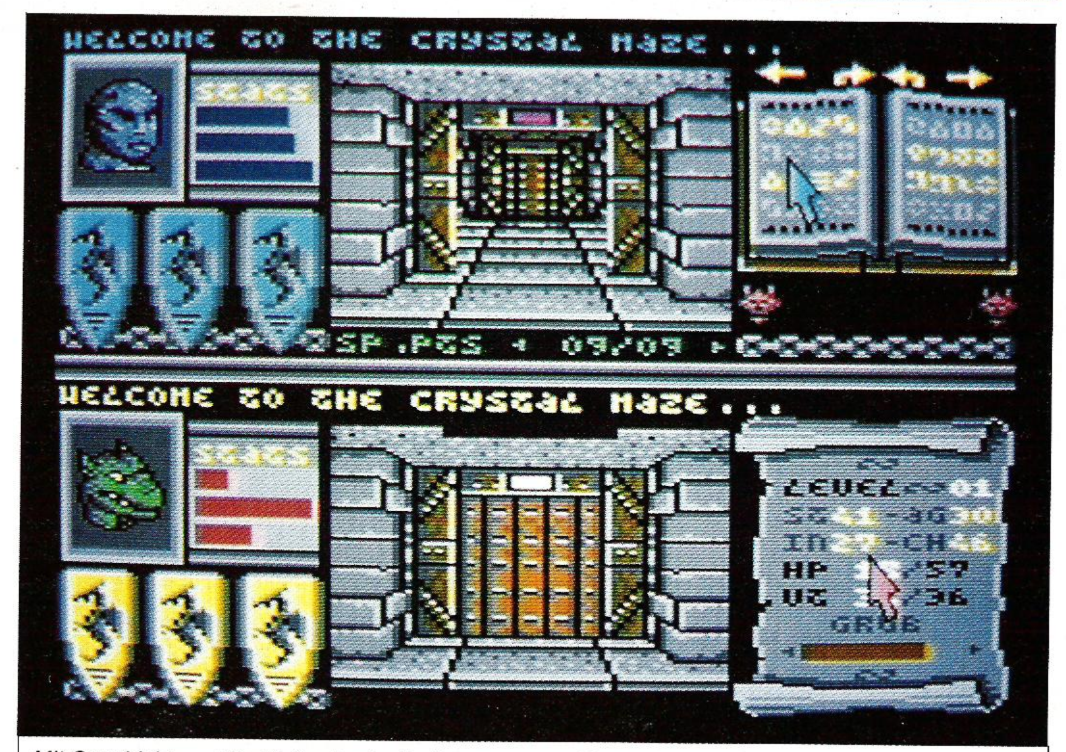
Die Steuerung wurde, wie ich meine, brillant per Ikonen & Maus gelöst, so daß man nach kurzer Eingewöhnungszeit keinerlei Probleme haben dürfte. Besonders gut fiel die Kommunikation mit anderen Charakteren aus, die wegen der einfachen Ikonenhandhabung zu einer wahren Freude wird. Die Antworten der verschiedenen Personen sind individuell verschieden, was gerade den Reiz ausmacht. Das Gespräch ist zum Vorankommen unbedingt notwendig. Zum einen gilt es, als Leiter die eigene Party mit Lob und Tadel bei Laune zu halten, zum anderen ergeben intensive „Verhöre" notwendige Informationen, die oft den lang gesuchten Fortschritt bringen.
Mit dem Laden beginnt auch schon die grafische „Supershow". Jedenfalls macht sich das farbige Ladebild wirklich gut. Auch sonst zeigt sich BLOODWYCH von einer grafisch brillanten Seite. Bemerkenswert ist der gesplittete Screen, wodurch zwei Spieler gleichzeitig agieren können. Natürlich gerieten deswegen Icons, Statusanzeigen und das eigentliche Sichtfenster etwas klein. Dennoch reicht dies zu einem reibungslosen Arbeiten aus. Die Landschaftsdarstellung in 3-D-Perspektive bietet sogar richtige grafische Appetithäppchen. Zwar wirken die unendlich scheinenden Ganglabyrinthe auf die Dauer etwas monoton. Glücklicherweise aber werden die Gänge immer wieder durch Wandschmuck und ähnlichem mehr aufgehellt, wodurch sich dem Spieler schon „etwas" Abwechslung bietet. Wünschenswert wäre noch ein 3-D-Scrolling gewesen, aber BLOODWYCH kann mit nichts Vergleichbarem aufwarten. Vielmehr wird das Bild jedesmal neu aufgebaut, was das Kartenzeichnen wiederum wesentlich vereinfacht.
Freunde von Actionadventures werden an BLOODWYCH sicherlich ihre Freude haben, denn das neue IMAGE WORKS-Produkt beinhaltet viele gute Ideen, die durch den hohen „technischen Standard" voll zum Tragen kommen und so langen Spielspaß gewähren. Als Beispiel nannte ich schon die Möglichkeit der Kommunikation mit anderen Charakteren, wodurch das Game viel Farbe erhält. Daneben erweist sich die Kontrolle über die restlichen Mitglieder der Party als äußerst einfach und durchdacht, was wiederum die Freude am Spielen fördert. Gerade aber der hohe Schwierigkeitsgrad dürfte auf alle Adventurer eine gewisse Faszination ausüben. Ohne Speicherfunktion würde man sicherlich der Übermüdung zum Opfer fallen. Neulinge in diesem Genre sollte jedoch strikt abgeraten werden, denn es dauert eine Weile, bis man wirklich im Spiel ist. Wer sich da nicht regelrecht „festbeißen" kann, wird schnell die Lust verlieren und das Spiel aufs heftigste verdammen.
BLOODWYCH, ein Spiel von Profis für Profis – möchte man spöttisch meinen. Doch in BLOODWYCH wurde eine Menge Arbeit und auch viele Ideen investiert. Für den Spielefreund zahlt es sich auf jeden Fall aus. Ob das ganze Projekt für IMAGE WORKS eine lohnenswerte Sache wird, bleibt wohl immer unbeantwortet.

Torsten Blum



ST's Auswahl-Menü

Grafik	**8**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Vokabular	**Iconsteuerung**
Preis/Leistung	**8**



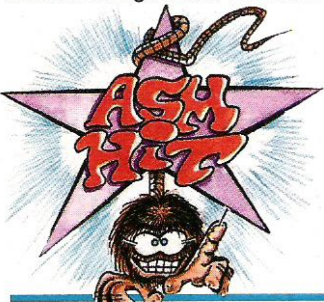
Mit Geschicke und Geklicke durch die Dungeons von Trazere. *(ST-Version)*

Adventure Corner

HADER IM HADES

Programm: Myth, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Magnetic Scrolls, England, **Muster von:** Magnetic Scrolls.

Nach all den haarsträubenden Abenteuern um Goldfische, Agenten, Zauberer und Manager versetzt **MAGNETIC SCROLLS** den Spieler nun bei **MYTH** (beim Aussprechen dieses Namens bitte ein Taschentuch vor den Mund halten...) in die Mythenwelt der griechischen Götter. Und endlich einmal ist der Spieler kein armer Tropf, der durch widrige Umstände in den Strudel der Ereignisse hineingerissen wird, nein, diesmal darf er gleich Gott spielen! Als Gott Poseidon und Herr der Meere und des Wassers bekommst Du von Deinem Chef und Bruder Zeus nämlich eine gewichtige Aufgabe gestellt. Zeus steht unter großem Druck, droht das mächtige Christentum doch seine Autorität zu untergraben. Was aber sind Götter wert, an die keiner mehr glaubt? Zeus sieht nur eine Lösung des Problems: Er und seine Götterkollegen müssen ihre Arroganz und ihre Starallüren ablegen und menschlicher werden. Da Götter ja alles wissen, weiß auch Zeus, daß er bei den anderen nur dann etwas erreichen kann, wenn sie ihre Selbstherrlichkeit ablegen. Also entschließt er sich dazu, jedem Gott eine Aufgabe zu geben, die dieser **ohne** seine göttlichen Fähigkeiten lösen muß. Sowas nennt man wohl „Lernen durch Einsicht"...



»MYTH spielt geschickt mit Sagen und Legenden und bietet humorigen, spannenden Adventurespaß!«

Poseidon sieht das Ganze anfangs recht locker, doch nachdem er merkt, daß seine Göttlichkeit futsch ist und den Zettel gelesen hat, den Zeus ihm gegeben hat, wird ihm doch etwas schwummrig: Poseidon soll doch tatsächlich den Helm der Unsichtbarkeit aus dem Palast im Hades holen! Für alle Nichtlateiner, die in ihrer Schulzeit von dem antiken Thema „Die Griechen und ihre wüsten Götter" verschont blieben, sei erklärt, daß mit Hades die Unterwelt gemeint ist, in der die Seelen der Verstorbenen einkehren und dort allerlei ertragen müssen. Das System dieser Unterwelt ist recht komplex und abenteuerlich und damit der beste Nährboden für ein Adventure. Das erste große Problem taucht auch gleich bei Spielbeginn in Form der neunköpfigen Schlange Hydra auf, die das Tor zur Unterwelt bewacht. Poseidon kann nicht an ihr vorbei und muß versuchen, sie auf irgendeine Weise zu töten. Wer MAGNETIC-SCROLLS-Adventures kennt, weiß, wie knifflig manche Rätsel sein können. Ganze zwei Stunden benötigte ich, bis die Hydra besiegt war!

Und das geht so: Im Osten ist eine Wiese mit einem Lamm und einigen andern Gegenständen, die durch fleißiges (Unter)Suchen gefunden werden sollten. Das Lamm wird gefangen, indem Poseidon auf den Baum klettert und dort solange wartet, bis sich das Lamm unter dem Baum befindet. Dann läßt er sich auf das Lamm fallen, mit dem Effekt, daß es durch Genickbruch tödlich verunglückt. Das tote Lamm nimmt man und legt es auf den Altar, um es zu opfern. Das Opfern ist ganz einfach: Hat man das Vieh abgelegt, verschwindet es auf mysteriöse Weise. Was das bringen soll, erfahrt Ihr später. Aber zurück zur Hydra: Man nehme ein paar Blätter des Fingerhut und zerreibe diese auf dem Mühlstein mit einem kleinen Stein. Dann wird der Dreizack von Poseidon in den austretenden giftigen Saft getunkt und dann auf die Hydra geschleudert. Der Effekt ist beeindruckend: Eine tote Hydra und sage und schreibe 20 Punkte für den Score!

BESIDE THE RIVER STYX 30/19

Files Text Specials Goodies

hang Hades' gates and, beyond them, lies the Land of the Living.
One of the many souls reaches the ground. He removes a small coin from beneath his tongue.
The soul gets up and heads north toward the wooden jetty.

Die Unterwelt . . .

Wie gesagt, diese Episode ist nur der Beginn einer abenteuerlichen Suche mit einer Vielzahl von Rätseln, die ähnlich schwierig oder noch kniffliger sind. Dabei bietet das Programm beileibe keine knochentrockene Auffrischung längst verschütteter geglaubter Schulkenntnisse, im Gegenteil. MYTH variiert gekonnt und mit einem humorigen Augenzwinkern all diese düsteren Geschichten und macht daraus inteligente Unterhaltung für Abenteuersüchtige. So erscheint nach dem Eintritt in die Unterwelt der Fährmann des Flusses Styx nebst dem Tod höchst perönlich. Beide sind in ein tiefe Unterhaltung über das Kartenspiel verwickelt, und der Tod ist sogar schon am Mischen. Schade nur, daß Poseidon kein Geld hat, denn sonst könnte er mal eine Partie Blackjack (entspricht ungefähr unserem „17 und 4") mitzocken. Kein Problem! Man frage eine der umherfliegenden Seelen nach Geld, und schon erscheint der Gott des Schicksals – an einer Lammkeule nagend. Ihm hat das Opferlamm geschmeckt, und aus Dank hinterläßt er unserem Wassergott (der übrigens nicht schwimmen kann) einen Beutel mit 100 Obols, der Unterweltwährung.

Wer Lust hat, mit dem Tod eine Partie Karten zu spielen und Gefallen daran findet, einen Weg über die Zugbrücke zum Palast des Hades zu finden, wird bei MYTH bestens bedient. Der Aufbau des Adventure ist äußerst logisch, die Atmosphäre der Story dicht und durch die – wie immer – stilistisch hervorragenden, witzigen Texte schon fast romanhaft. Natürlich gibt's, wie bei jedem MAGNETIC-SCROLLS- Adventure, auch wieder Grafiken, doch deren Qualität konnte mich nicht so recht überzeugen. Manche Backgrounds zeigen zwar noch die Zeichenkunst, die MAGNETIC SCROLLS früher immer bewies, doch viele Charaktere und Gegenstände sind einfach zu grob und klotzig geworden und lassen feine Farbabstufungen vermissen. Ähnlich unerfreulich war auch der früher doch so verständliche Parser. Zwar schluckt dieser die Eingabe von ganzen Sätzen mitsamt Verknüpfungen immer noch problemlos, aber bei einigen Standardverben zeigte er kein Verständnis; er reagierte bei bestimmten Handlungen nur auf ein bestimmtes Verb und ließ keine Variationen zu (das Tunken des Dreizacks in das Gift läßt sich z.B. nur mit „dip" bewerkstelligen). Nur gut, daß MYTH die typischen Ingredenzien hat, die MAGNETIC-SCROLLS-Spiele schon immer auszeichneten: Tolle Texte und eine tolle Handlung.

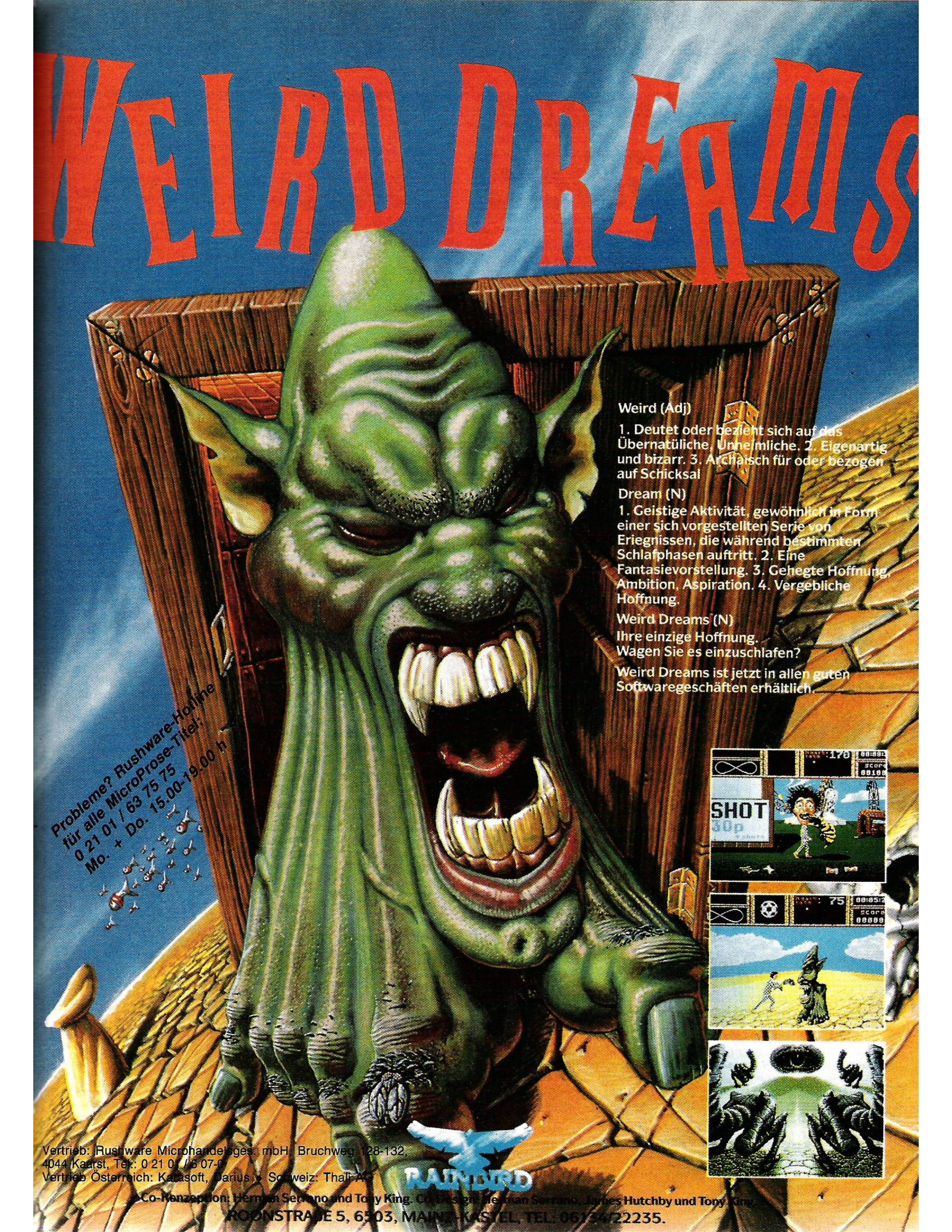
Das Zugreifen lohnt sich sicherlich, auch wenn die bisherigen Adventures dieser Firma einen besseren Gesamteindruck machten. Liegt's vielleicht am Adventure-Sommerloch?

Michael Suck



Nach der Überquerung des Styx gibt's Im Hades viel zu erkunden.
Fotos (2): Atari ST

Grafik	**8**
Vokabular	**8**
Story	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**


WEIRD DREAMS
Weird (Adj)
1. Deutet oder bezieht sich auf das Übernatürliche, Unheimliche. 2. Eigenartig und bizarr. 3. Archaisch für oder bezogen auf Schicksal
Dream (N)
1. Geistige Aktivität, gewöhnlich in Form einer sich vorgestellten Serie von Eriegnissen, die während bestimmten Schlafphasen auftritt. 2. Eine Fantasievorstellung. 3. Gehegte Hoffnung, Ambition, Aspiration. 4. Vergebliche Hoffnung.
Weird Dreams (N)
Ihre einzige Hoffnung.
Wagen Sie es einzuschlafen?
Weird Dreams ist jetzt in allen guten Softwaregeschäften erhältlich.
Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h
SHOT
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
RAINBIRD
Co-Konzeption: Herman Serrano und Tony King. Co-Design: Herman Serrano, James Hutchby und Tony King
ROONSTRASSE 5, 6503, MAINZ-KASTEL, TEL. 06134/22235.

Neues (Rollen-)Spiel, neues Glück?

Programm: The Magic Candle, **System: C-64** (getestet), Apple, IBM-PC, **Hersteller:** Mindcraft Software, USA, **Preis:** ca. 80 DM, **Muster von:** Brötzmann-Schaefer GbR, Postfach 1123 in 2060 Bad Oldesloe, Telefon: 0531/83164.

Die hierzulande noch unbekannte amerikanische Softwarefirma **MINDCRAFT** bietet mit **MAGIC CANDLE** ein sehr interessantes Fantasy-Rollenspiel an! Der Programmierer Ali N. Atabek ist jedoch zumindest für Insider kein Unbekannter mehr – stammt doch von ihm das vor ca. 3 Jahren bei *SSI* erschienene *Rings of Zilfin*. Vergleiche ich beide Spiele miteinander, muß ich erstaunt feststellen, daß hier ein riesiger Schritt nach vorn getan worden ist! Bevor ich jedoch ins Detail gehe, gibt's an dieser Stelle erstmal die Hintergrundstory: Der Titelheld des Spiels (nennen Sie ihn, wie Sie wollen) wird in das Schloß von König „Rebnard" gerufen. Der König berichtet ihm, daß seit Generationen der Dämon „Dreax" in einer magischen Flamme einer brennenden Kerze durch die Kraft mächtiger Zauberer gefangengehalten wird. Diese Flamme wird von 44 Leuten bewacht und ständig beobachtet, damit sie nicht erlischt. Ohne erkennbaren Grund sind jedoch die Wächter plötzlich spurlos verschwunden, und der Dämon wartet auf das Erlöschen der Flamme. Als Spieler haben Sie jetzt die Aufgabe, mit 5 Gefährten das drohende Chaos zu verhindern. Um Ihre Aufgabe zu lösen, steht Ihnen ein „Timelimit" von 600/800 oder im einfachsten Level 1000 Stunden zur Verfügung. In einer Halle des Königschlosses suchen Sie sich fünf schlagkräftige Gesellen aus, mit denen Sie die Hoffnung verbinden, das drohende Ende doch noch abzuwenden. Spielte sich bei *Rings of Zilfin* noch ein Soloabenteurer durch das gesamte Adventure, so hat der Autor nun eine komplette Party im neuen Programm eingebaut. Anders als bei den meisten ähnlichen Fantasy-Rollenspielen erstellt man hier jedoch keine neuen Charaktere, sondern greift wie bei *Dungeon Master* auf bereits „bestehende" Abenteurer zurück. 25 von diesen „Mitspielern" stehen im Spielverlauf insgesamt zur Verfügung. Jeder dieser Weggefährten hat aber auch eine schwache Seite (Partymitglieder sind schließlich auch nur Menschen), so daß man sich schon gut überlegen sollte, wen man mit auf die Reise nimmt!

„The King is calling" (C-64)

Bei THE MAGIC CANDLE gibt es übrigens keine „Adventurergilden", bei denen man nach einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten eine höhere Erfahrungsstufe erreicht. Hier verbessern sich bestimmte Fähigkeiten durch regelmäßigen Gebrauch oder durch den Besuch einer Schule. Diese Schulen finden sich in verschiedenen Städten und helfen jeweils nur bei einer Fähigkeit weiter. Man kann sie jederzeit aufsuchen und dort trainieren, nur muß man das nötige Lehrgeld dabei haben (ohne Moos nix los). Zusätzlich gibt's bei MAGIC CANDLE auch noch Götter, die man anbeten kann sowie innerhalb der Dungeons auch noch bestimmte Brunnen, aus denen man trinken sollte, um bestimmte Fertigkeiten zu verbessern.

Ein wesentlicher Aspekt bei diesem Rollenspiel ist das entsprechende „Charisma". Hat ein Abenteurer zu wenig Punkte auf diesem Konto, so fällt es ihm sehr schwer, sich neue Informationen zu verschaffen. Daher sollte man zu Beginn einen Weggefährten aussuchen, der hier schon ein wenig besser dasteht. Was mir auch gut gefällt, ist die Idee, daß sich die Waffen der Abenteurer mit der Zeit allmählich abnutzen (je nach Gebrauch) und von einem Fachmann wieder aufpoliert werden müssen, um ihre Wirkungskraft nicht zu verlieren. Ein Novum ist jedoch allemal die Möglichkeit, in einem Fantasy-Rollenspiel seine Party aufzusplitten und falls erwünscht, jeden der sechs Charaktere eigene Wege gehen zu lassen! Dies hat es meiner Information nach bislang noch nicht gegeben. Die Idee ist in diesem Fall wirklich neu und auch im Spielverlauf u.U. sehr zweckmäßig.

Belegen einige Charaktere in einer der vielen Städte gerade mal wieder irgendeinen Lehrgang (welcher sehr viel Zeit in Anspruch nehmen kann), können die übrigen Partymitglieder in der Zwischenzeit irgendetwas Unbekanntes erforschen oder schon mal die übrigen Bereiche der Stadt kennenlernen. Auch ist es möglich (vorausgesetzt, der Abenteurer hat einen Beruf erlernt), irgendwo Geld zu verdienen, indem man arbeitet. Möchte man dies einige Tage lang machen, um auch ein spürbares Entgeld zu kassieren, wäre es auch Quatsch, wenn die anderen Gruppenmitglieder solange Däumchen drehen.

Also, die „Divide"- und „Switchfunktionen" haben zweifellos was für sich. Ein Hin- und Herschalten zwischen allen Charakteren ist ebenfalls problemlos möglich! Die Grafik von MAGIC CANDLE ist für ein Rollenspiel recht ordentlich, wenngleich auch ein ständiges Bildschirmruckeln bei der Bewegung des Partyicons nicht unbedingt hätte sein müssen.

Sehr schön sind die Städte dargestellt – man sieht sie aus der Vogelperspektive und kann sich sehr detailliert darin umsehen. Auch die Dungeons sind wirklich sehenswert, wobei hier die gleiche Perspektive verwendet wurde (ähnlich wie beim *Fairy Tale Adventure*). Der „Kampfschauplatz" ist ähnlich dargestellt wie bei *Pool of Radiance*.

Bei Auseinandersetzungen mit Monstern gibt's hier ähnlich stimmungsvolle Geräusche bei Attacken und bei der Verwendung von Zaubersprüchen, und auch die Kampfstrategie kommt nicht zu kurz. Das Fantasyland „Deruvia", in dem das Abenteuer spielt, ist ziemlich groß, und es gibt mehrere Inseln, die man z.T. nur mit Passagierschiffen erreichen kann. Geheime Plätze auf der Landkarte werden erst dann erkennbar, wenn man sich zufällig direkt neben ihnen befindet. Ein entsprechendes Symbol erscheint, und das Programm lädt eine neue Perspektive (in einer 3-D-Darstellung) nach.

Das magische System enthält 24 verschiedene Zaubersprüche, die von entsprechenden „Fachleuten" eingesetzt werden können. Die Steuerung erfolgt durch Joystick und Tastatur, indem zahlreiche Befehle durch Anwählen aktiviert werden. Im Programm sind viele harte „Nüsse" zu knacken, die auch „Adventurespezialisten" einiges Kopfzerbrechen bereiten dürften. Es gibt im Programm eine eingebaute Uhr, die gnadenlos die verrinnende Zeit festhält. Wer Spiele wie *Ultima* mag, der liegt bei THE MAGIC CANDLE genau richtig. Das Produkt erscheint auf vier Diskettenseiten und ist mit einer sehr schön gezeichneten Landkarte und einem liebevoll aufgemachten Handbuch versehen.

Abschließend bleibt anzumerken, daß THE MAGIC CANDLE keinen Vergleich mit „etablierten" Rollenspielen zu scheuen braucht und eine eigenständige Originalität besitzt. Ein Kompliment auch an den Autor Ali N.Atabek, der eine atemberaubende Programmierentwicklung an den Tag gelegt hat, denn schließlich ist der Weg von *Rings of Zilfin* zu THE MAGIC CANDLE etwa so spektakulär, als wenn Lord British nach *Ultima 1* gleich *Ultima 4* herausgebracht hätte! Das Spiel bietet langanhaltenden Spaß, und ich kann nur wünschen, daß es demnächst wieder mal ähnlich gute Fantasy-Rollenspiele auf dem C-64 gibt!

U.W.

Grafik	**4**
Vokabular	**menügesteuert**
Story	**6**
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**7**

»Der Fluch«
Jenseits des „Pools"

Programm: Curse of the Azure Bonds, **System:** C-64 (getestet), IBM-PC, **Hersteller:** SSI, USA, **Preis:** ca. 80 DM, **Muster von:** Softwareversand Lindenschmidt.

Rollenspielfreunde haben auf dieses Spiel sicher schon ungeduldig gewartet, denn nach dem tollen Erfolg von *Pool of Radiance,* dem Vorgänger aus der **Advanced Dungeons & Dragons**-Reihe konnte man im Prinzip schon davon ausgehen, daß **SSI** mit **CURSE OF THE AZURE BONDS** ein ähnlich gutes Nachfolgerollenspiel anbieten würde. Nun, die lange Wartezeit von einem Jahr hat sich meiner Meinung nach gelohnt! AZURE BONDS knüpft dort nahtlos an, wo *Pool of Radiance* seinerzeit aufhörte. Vorab erstmal die Hintergrundstory:

Nachdem die Abenteurer die Stadt „Phlan" von Bösewicht „Tyranthraxus" und dem „Pool of Radiance" befreit hatten, war ihr nächster Abstecher die im Südwesten der „Forgotten Realms" liegende Siedlung „Tilverton". Auf dem Weg nach „Tilverton" wurde die Abenteurergruppe jedoch von unsichtbaren Gegnern überfallen, bewußtlos geschlagen und ausgeraubt. Wochen später erwachten die Partymitglieder in einem Gasthof in „Tilverton". Merkwürdigerweise hatte nun jedes Gruppenmitglied fünf eigenartige Symbole auf dem Schwertarm unter der Haut eintätowiert, und diese Symbole (auch „Bonds" genannt) kontrollierten fortan die Handlungsweise der Abenteurer. Zu jedem Symbol, so erfuhren die Mitglieder später von einer Hellseherin, gibt es einen „Meister", der seine bösen Einflüsse direkt auf jeden „Bonds-Träger" wirksam machen kann. Mit anderen Worten: Jedes Partymitglied lebt nur noch in Abhängigkeit von seinem chaotischen „Meister"! Da dies für die Abenteurer natürlich kein Dauerzustand sein kann, suchen die Mitglieder nach Antworten für eine mögliche Befreiung und bereisen einen neuen Abschnitt der „Forgotten Realms".

Der Spieler hat zu Beginn erst mal die Möglichkeit, seine alten Recken aus den Spielen *Pool of Radiance* und *Hillsfar* zu übernehmen. Wer jedoch noch keines der vorgenannten Programme besitzt, wird nicht enttäuscht sein, denn bei AZURE BONDS gibt es auch die Möglichkeit, mit ganz neuen Abenteurern bzw. Partymitgliedern durchs Land zu ziehen. In diesem Fall werden durch einen „Charaktergenerator" neue „Level 5"-Spieler nach dem AD&D-System erschaffen, die sich nahtlos in das neue Spielgeschehen einfügen lassen! CURSE OF THE AZURE BONDS hat im Vergleich mit dem Vorgänger folgende Änderungen erfahren:

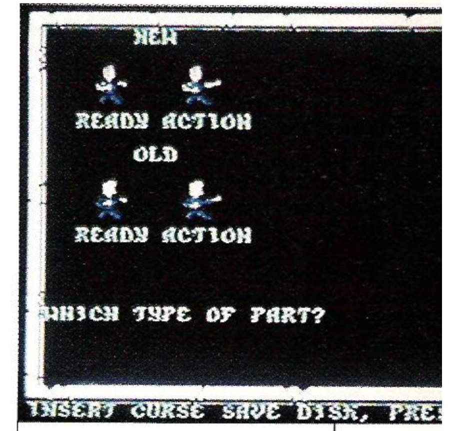
Die „Paßbilder" der Partymitgliedeer hat man diesmal nicht mehr übernommen – lediglich die Darstellung im „Kampficon" läßt sich noch manipulieren. Ansonsten ist auch die Bewegung in der Wildnis vereinfacht worden: Bewegt man die Party aus einer Stadt heraus ins Freie, sieht man nun eine komplette Übersichtskarte der gesamten Umgebung des neuen „Forgotten Realms"-Abschnitts.

Möchte man nun auf den vorgegeben Routen von einem Punkt der Karte zu einem anderen marschieren, so gibt es ein Auswahlmenü mit den entsprechenden Möglichkeiten. Hat man einen Zielpunkt ausgewählt, fragt der Computer, ob man über einen „Trail" reisen möchte oder einen Marsch durch die Wildnis bevorzugt. Ist die Entscheidung gefallen und hat man sich för den „Trail" entschieden, so gelangt man in der Regel schnörkellos zum festgelegten Zielpunkt. Bei der Reise durch die Wildnis passiert es schon mal häufiger, daß Monster oder gegnerische Charaktere auftauchen und für Ärger oder auch Überraschungen sorgen. Ein Wandern durch detaillierte Landstriche wie beim Vorgängerspiel *Pool of Radiance* gibt es hier nicht mehr. Man sieht lediglich ein blinkendes Kreuzsymbol, welches die Party darstellt.

Ansonsten ist die Grafik des Programms jedoch ein wenig verbessert worden. Die Monsterdarstellungen sind mit mehr Feinheiten ausgestattet und einige bereits bekannte Unholde haben ein neues „Outfit" erhalten. Das Magiesystem ist um einige neue Zaubersprüche bereichert worden, und die Möglichkeiten der verschiedenen Charakterklassen haben natürlich bei den Erfahrungsstufen von „5" an aufwärts ebenfalls deutlich zugenommen. Dies bedeutet natürlich nicht, daß man AZURE BONDS nun im Schnellverfahren durchspielen kann! Im Gegenteil: Die Stärke der Gegner und Monster hat deutlich zugenommen, und das ganze Programm, welches drei doppelseitige Disketten, ein ausgezeichnetes (diesmal sofort in deutscher Sprache erhältliches) Begleitbuch sowie die bereits vom Vorgängerspiel bekannte „Runendrehscheibe" als Kopierschutzabfrage enthält, scheint noch umfangreicher zu sein als *Pool of Radiance*. Kernstück der AD&D-Reihe ist natürlich das ausgeklügelte Kampfsystem, welches hier von SSI in bewährter Manier wieder treffend umgesetzt wurde. Wirklichkeitsnahe animierte Monster und Charaktere werden in einem dem momentanen Begegnungsort entsprechendem Kampfschauplatz dargestellt und können der Reihe nach individuell gesteuert werden. Hier sieht man, wie Feuerbälle mit lautem Knall auf die Gegner prallen oder magische Effekte durch Zauberei hervorgerufen werden!

Möchte man nicht jeden Charakter der Party einzeln steuern, hat man auch die Möglichkeit, diese Aufgabe dem Computer zu übertragen. Die Steuerung des Programms erfolgt wie gehabt über den Joystick oder die Tastatur. Zahlreiche Menüs und Befehle stehen dem Spieler hierdurch zur Verfügung.

Fazit: CURSE OF THE AZURE BONDS ist ein würdiger Nachfolger in der beliebten AD&D-Reihe von SSI und hat die gestellten Erwartungen voll erfüllt. Es ist ein Fantasy-Rollenspiel, welches den Käufer monatelang fesseln kann. *U.W.*



Partyzusammenstellung

Grafik	**9**
Vokabular	**menügesteuert**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**9**

Kindheitstage eines großen Königs

Programm: Arthur, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Infocom, Cambridge, USA, **Muster von:** Activision, Reading, England.

Noch bevor der sagenumwobene König der Briten an seinem runden Tisch schnitzte, wußte der blaublütige Knabe noch nichts von seinem künftigen Schicksal. Nur Merlin, der Zauberer aller Zauberer (außer Catweazle), kann unserem Helden dieses **INFOCOM**-Adventures die Augen öffnen und **ARTHUR** zu seinem Recht verhelfen. Die Kindheitstage des großen Königs stehen beim INFOCOM-Grafik-Abenteuer im Vordergrund. „The Quest for Excalibur", die Suche nach dem Zauberschwert, das Arthur als den rechtmäßigen King ausweist, ist der zentrale Punkt dieses Games.

Erstaunlich, daß sich in letzter Zeit gerade die Amerikaner auf britische Geschichte und Legenden stürzen. So kam es auch, daß man das bezeichnende Wort „Whoso pulleth out this Sword of this Stone, is rightwise King born of all England" („Derjenige ist der rechtmäßige Herrscher der Briten, der dieses Schwert aus dem Steine und Amboß zieht") wohl aus irgendeinem Harvard-Zitatenbuch übernahm. Richtig ist die englische Redewendung „Whoso pulleth out this Sword of Stone and Anvil is the true borne King of all Britain". Doch: Lassen wir das Vorgeplänkel jetzt geht's ab zum Adventure, das die Legende nachspielen und neu zum Leben erwecken läßt.

Gleich am ersten Tage bekommt der junge Arthur sein Excalibur zu Gesicht. Auf einem Friedhof nahe der kleinen Kirche möchte er es gerne grabschen, doch sowohl seine „Qualifikation" als auch der grimmige König Lot müssen sein Vorhaben zunächst vertagen. Die Qualifikation – ganz im Gegensatz zur Legende! – muß er erstmal unter Beweis stellen. Merlin und Sie helfen unserem jugendlichen Heißsporn dabei. Merlin ist neben Arthur die zweite zentrale Figur in diesem Game, er würde in der Filmbranche wohl einen Oscar für die beste Nebenrolle erhalten; verhilft er doch dem späteren König zu seinem Thron. Die magischen Kräfte, sein Engagement und die zahllosen Tricks weisen Arthur den Weg.

Im ersten Bild kommt meist für den nicht warmgelaufenen Adventure-Athleten bereits das Ende (fast wie bei Hingsen). Arthur muß sich verstecken, und obwohl er das Halsband („Torque") gefunden und angelegt hat, sollte er nicht ohne Waffen und „Hilfspunkte" blindlings auf die Schergen losgehen... Schön, daß es hier bei INFOCOM die „UNDO"-Funktion gibt: Man kann seinen letzten Schritt zurücknehmen und dafür „WAIT FOR NEXT MORNING" eingeben. Arthur verfällt in den Schlaf. Am nächsten Morgen in aller Herrgotsfrüh (6 Uhr; 23. Dezember) verfolgt er König Lot's Ankündigung, sich um High Noon am Weihnachtstag krönen zu lassen. Arthur geht schließlich in die Kirche, um zu beten. Dann macht er sich auf zu Merlin's Höhle...

Merlin gibt Arthur wichtige Ratschläge zur Vervollkommnung seines „Punktestandes" (dies ist wichtig!). So kann er sich in ein x-beliebiges Tier verwandeln oder in die merlinsche Glaskugel schauen (Letzteres sind sogenannte „Hints", Spielhilfen, die das Programm anbietet).

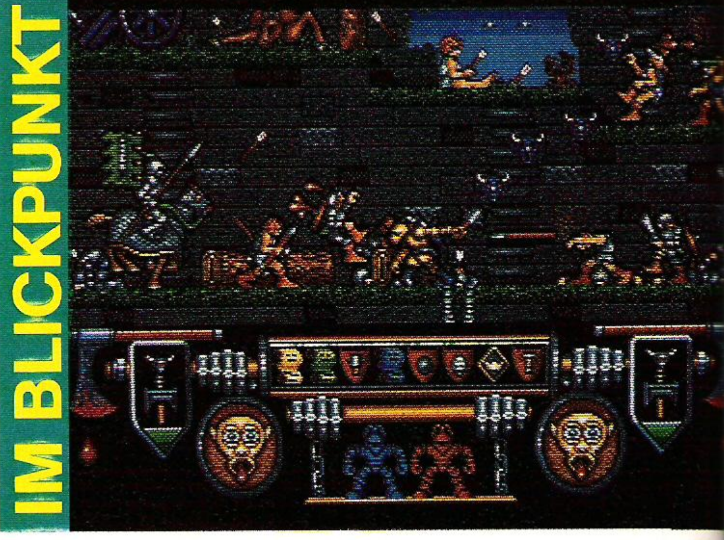
Nachdem sich Arthur durchgeboxt hat, geradezu „tierisch" Gegenstände ansichbrachte, kommt es schließlich und endlich zum großen Finale auf dem „Field of Honour": Nachdem Arthur Lot den Fehdehandschuh um die Ohren geschlagen hat, kämpfen beide um die Krone. Lot, der bessere Fighter, wird durch Arthurs List (er wirft das goldene Halsband zu Boden) geschlagen (Gold vernebelt halt den Blick fürs Reale!). Lot bleibt am Leben und verspricht unbeugsame und unbedingte Treue zum neuen König. Nun muß Arthur nur noch den Stahl aus dem Stein ziehen, mindestens 100 Punkte beisammen haben – und das Adventure ist gelöst. Arthur hat sein Excalibur, der Spieler seine Freude, und der Hersteller muß schleunigst einen zweiten Teil hinterherschieben.

ARTHUR ist ein feines Adventure, das vielleicht eine Spur zu einfach ist, aber durchaus zu den feinsten dieses Genres gehört. *Manfred Kleimann*

Grafik	4
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Mörderisches Game

IM BLICKPUNKT



Der brandneue **HEWSON**-Titel **ONSLAUGHT**, der voraussichtlich im November erscheinen wird, weist die üblichen Qualitäten des Software-Hauses aus Abingdon auf. Aber es gibt auch einiges, was mich an ONSLAUGHT stört, dies will ich nicht verschweigen. Es ist nämlich ein äußerst blutrünstiges Spiel. Zwar handelt es sich im Prinzip um ein „Jump-and-Run-Game", doch reine Action-Elemente verfälschen dieses Spielprinzip so sehr, daß etwas völlig Neues dabei entstanden ist. Die Spielstory ist im Fantasy-Bereich angesiedelt, was man an den Grafiken sehr deutlich erkennen kann. Und zwar im Bereich der „Sword & Sorcery"-Fantasy. So besteht der Hintergrund meistens aus Felsenklippen, Ruinen und ähnlichen Backgrounds, die man halt aus der Fantasy-Welt her kennt.

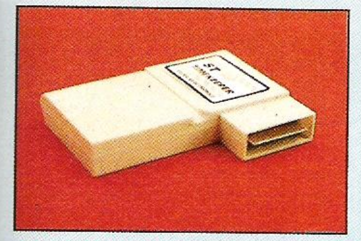
Dort sind dann jede Menge Leichen verteilt. Männer wie Frauen, Krieger wie Bauern, alle haben sie eines gemeinsam: sie sind tot! Und noch dazu auf ziemlich brutale Weise umgebracht. Die meisten Toten sind mit Pfeilen förmlich gespickt, einige sogar auf Holzpflöcke aufgespießt. Dazu ist dann auch noch eine Unmenge von Blut zu sehen. Doch nicht nur die Hintergrundgrafiken sind brutal und hammerhart, auch das Spiel selbst ist es. Man fightet sich mit seinem Krieger durch die Landschaft, die übrigens in alle Richtungen scrollt, und tötet am laufenden Band Gegner. Die meisten Getöteten lassen daraufhin ein Symbol zurück, das man in bester Sonderwaffenmanier aufsammeln darf. Bei den Symbolen handelt es sich um Extrawaffen und Zaubersprüche, die alle in ihrer Anwendung begrenzt sind. So wirken manche Zaubersprüche nur auf bestimmte Gegner, während die Sonderwaffen lediglich ein paarmal benutzt werden können. Als Ausgleich dafür können die Symbole aber regelrecht „auf Halde" gelegt werden.

Zehn verschiedene Sonderwaffen können so maximal eingesammelt werden. Sie lassen sich dann über die betreffenden Funktionstasten anwählen. Der Extrawaffen gibt es viele: Vom Morgenstern über die Armbrust bis hin zu Bomben ist wohl so ziemlich jede Gemeinheit dabei. Um noch eins draufzugeben, wird jedes Töten eines Gegners von einem digitalisierten Schrei begleitet. Sogar in der Titelsequenz fließt Blut. Der Schriftzug „ONSLAUGHT" wird von einem Schwert durchbohrt. Der Statusbalken (die Spielanzeige) ist auch nicht ohne. Es sind zwei Streitäxte abgebildet, von deren Schneiden ab und an ein Blutstropfen rinnt. Bei so viel Blut wundert es einen glatt, daß es noch Szenen gibt, in denen dieses nicht vergossen wird. So gibt es zu Beginn eine Art Karte zu sehen, in der das anzugreifende Königreich ausgesucht werden kann. Da heute scheinbar kein Spiel ohne Endgegner auskommt, gibt es nach drei bestandenen Leveln ein Zwischenspiel, bei dem nach Herzenslust geballert werden darf. Da befindet sich in der Bildmitte dann ein Monster, dem man von Bildrand aus, den man umkreisen kann, eins „reinwürgen" darf. Weil dieses Monster aber auf die Spielfigur (ein Totenkopf) schießt, ist dies auch nicht ganz so einfach.

Technisch ist ONSLAUGHT, bis auf flackernde Interrupts während der Digi-Geräusche, perfekt; die Spielidee ist aber, ebenso wie die Story dazu, sehr zweifelhaft. Da die Version, die wir zum Test bekamen, noch nicht ganz fertig war, haben wir uns entschlossen, noch auf eine Benotung zu verzichten, wir liefern sie in der nächsten Ausgabe nach.

OTTFRIED SCHMIDT

ATARI ST



ST TIMEKEEPER

- Datums-/Uhrzeit-Einsteckmodul mit Backup-Batterie.
- Paßt in den Modulschacht.
- Uhrenchip im Modul.
- Die Lithium-Batterie ermöglicht den Betrieb bis zu fünf Jahre.
- Schaltjahre und ähnliches werden automatisch berücksichtigt.
- Installationsdiskette wird mitgeliefert.
- Nach dem Einschalten sind das Datum und die genaue Zeit verfügbar.
- Zur Software gehört eine Schirmanzeigeroutine und ein Ladeprogramm für den AUTO-Ordner.
- Durch das automatische Einlesen aus dem Zeitmodul in GEM ist ein Maximum an Softwarekompatibilität gewährleistet.

nur DM 79,-
zzgl. DM 10,-Versandkosten.



TRACKMASTER

- Trackmaster ist ein elektronisches Trackdisplay, unentbehrlich für jeden »Disk Freak«.
- Einfach anzuschließen an den Drive-port.
- Eingriff in den Computer nicht notwendig.
- Zeigt sehr zuverlässig die aktuelle Spur und Diskettenseite an und hat eine Schreib- und Leseanzeige.
- Sehr geeignet zur Identifizierung von »protected tracks«.
- Arbeitet mit internem und externem Laufwerk (schaltbar).
- Anzeige bis Track 85.
- Zweiteilige LED-Anzeige.
- Komplette Hardwarelösung – keine Software nötig.

nur DM 89,-
zzgl. DM 10,-Versandkosten.



GENISCAN GS4500 ST

- Der einfach einzusetzende Handy-Scanner mit 105 mm Scanbreite und 400 dpi Auflösung ermöglicht die Reproduktion von Grafik und Text auf dem Schirm.
- Ein leistungsfähiger Partner für Desktop-Publishing-Anwendungen.
- Zum Lieferumfang gehört der GS4000-Scanner sowie die Schnittstellen- und Editiersoftware.
- Mit Geniscan können Sie auf einfache Weise Bilder, Texte und Grafiken in den ST einlesen.
- Helligkeit und Kontrast einstellbar.
- Die leistungsfähige Software erlaubt Kopieren und Einfügen von Darstellungen.
- Speichert Darstellungen in Formaten ab, die sich für DEGAS, NEOCHROME, FLEETSTREET und andere eignen.
- Ausdrucke mit allen Epson-Kompatiblen möglich.
- Unerreichte Möglichkeiten beim Einlesen und Editieren zu einem unschlagbaren Preis.

nur DM 569,-
zzgl. DM 10,-Versandkosten.
einschließlich Soft- und Hardware



FLACHBETT-SCANNER

Unser Flachbett-Scanner macht aus Ihrem ST ein Grafik-Atelier.

Sie übertragen damit sekundenschnell ganze DIN-A4-Bilder auf Ihren Bildschirm. Alle Bilder sind direkt am Monitor editierbar (vergrößern, verkleinern, Teile abändern, Schrift einfügen u.s.w.). Der Flachbett-Scanner ist auch direkt als Fotocopiergerät einsetzbar! Machen Sie eine Hardcopy von Ihrem Bildschirm in 6 Sekunden. Ihr Werk drucken Sie jetzt über den Flachbett-Scanner auf Thermopapier oder über Ihren Drucker in Top Qualität aus.

Der Flachbett-Scanner ist wartungsfrei. Kein Verbrauchsmaterial (Toner, Entwickler, Trommel).

Technische Daten: CCD Abtastverfahren, 200 DPI, 16 Graustufen.

Super Preis inkl. Software

DM 948,-
zzgl. DM 10,-Versandkosten.



NEU SYNCRO EXPRESS

SYNCRO EXPRESS ist der Nachfolger von unserem bekannten A-COPY ST. Es ist eine Neuentwicklung auf dem Gebiet des Kopierverfahrens. SYNCRO EXPRESS macht eine Sicherheitskopie von fast allen Originalen. SYNCRO EXPRESS kopiert eine ganze doppelseitige Diskette in 40 Sekunden. SYNCRO EXPRESS funktioniert nur mit einem zweiten Laufwerk. SYNCRO EXPRESS ist ein steckbarer Hardwarezusatz mit der dazugehörenden Software für die Angabe der Start- und Endtracks sowie der Seitenwahl.

Preis **DM 129,-**
zzgl. Versandkosten

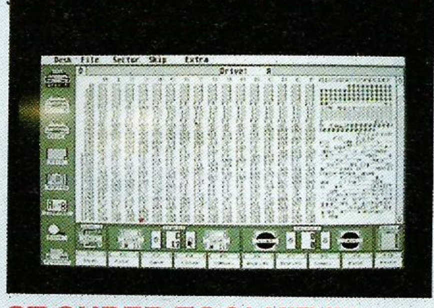
Als Update für A-COPY ST Preis: **DM 59,-**
(A-COPY ST Original einsenden), zzgl. Versandkosten

A-COPY ST

Kopierprogramm.
Vollständiges Kopieren von Disks. Selbst aufwendig geschützte Programme werden in unter 60 Sekunden kopiert.

Preis **DM 69,-**
zzgl. Versandkosten





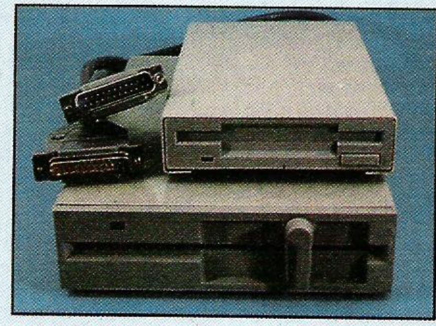
ST SUPER TOOLKIT II™

Ein Paket leistungsfähiger Dienstprogramme für alle ST-Modelle.

- Track- und Sektoreditierung mit bis zu 85 Tracks und 255 Sektoren.
- Eine Such- und Ersetzfunktion ersetzt automatisch einen angegebenen Wert mit einem neuen.
- Ein Werkzeug, das die hohe Auflösung nutzt. Arbeitet nur mit dem monochromen Monitor in der höchsten Auflösungsstufe.
- Im Info-Modus werden alle wichtigen Daten angezeigt.
- Fünf unterschiedliche Editorbetriebsarten – Laufwerks-, Disk- oder Datei-orientiert. Direkte Anwahl von Boot- und Directorysektoren möglich.
- Vollständig menü-/piktogrammbedient. Die Disk kann direkt im Hex- oder ASCII-Format editiert werden.
- Vergleichsfunktion – vergleicht zwei Disketten und zeigt die Unterschiede an. Das richtige Werkzeug für den Disk-Hacker.
- Umfangreiche Druckerunterstützung mit Hilfe einer Parameterbox.

nur DM 49,-
zzgl. DM 10,-Versandkosten.





MEGATRONIK-LAUFWERKE

- Marken-Laufwerke der Firmen NEC (3,5"-Drives) und TEAC (5,25"-Drives) mit deutschen Seriennummern.
- Komplett anschlußfertig.
- Durchgeführter Bus zum Anschluß eines weiteren Laufwerks.
- Voll abgeschirmt durch Metallgehäuse.
- Atarifarbene Frontblende und Lackierung.
- Abschaltbar.
- 3 ms Steprate.
- 5,25"-Drives umschaltbar 40/80 Tracks.
- Kapazität 720 KB, 2 x 80 Spuren.
- Schaltung A/B.
- Mit Bedienungsanleitung und 1 Jahr Garantie.

Preis: 5,25"-Drives **329,- DM**
3,5"-Drive **279,- DM**

Mit eingebauter Trackanzeige Mehrpreis DM 50,- p. ST.
Mixed Station 3,5" und 5,25" in einem Gehäuse DM 489,- zzgl. Versandkosten



DIE MAUS–ALTERNATIVE

- Voll ST-kompatibel
- Gummibeschichtete Kugel.
- Optische Maus

nur DM 79,50

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146,
Tag- & Nacht-Bestellservice
Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,-, NACHNAHME DM 10,-
Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für NL
Hupra, Hommelstraße 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716

Live aus Düsseldorf:

Ataris Spielecomeback

Zum dritten Mal fand sie nun statt, die Düsseldorfer Atari-Messe. Vom 25. bis 27. August zeigten diverse in- und ausländische Companies ihre neuesten Produkte rund um die Atari-Rechner (ST, TT, PC, XL/XE). Es waren dabei u.a. Hewson, Activision, Mirrorsoft, Tynesoft, Thalion. Doch auch Atari selbst hatte ein paar verdammt heiße News auf Lager. Besonders interessant war die Vorstellung des neuen ST, namens STE, und des Atari-Handheld-Games. Doch lest einfach mal selbst, was auf dieser Show so alles abging ...

Auf der diesjährigen Messe ließ **ATARI** die Katze endgültig aus dem Sack. Gerüchtemäßig war ja schon im letzten Jahr 'ne Menge los: Das fing bei 'ner Spielekonsole an und hörte bei einem professionellen ST mit Super-Grafik auf. Völlig überraschend und ohne jegliche Vorankündigung präsentierte Atari in Düsseldorf dann die absolute Messesensation: Einen neuen ST, der für Computerspiele geradezu prädestiniert ist. Dieses Gerät nennt sich **ATARI 1040 STE** (E = enhanced). Leistungsmäßig hat die Kiste 'ne ganze Menge auf dem Kasten: 4096 Farben, horizontales und vertikales Hardwarescrolling, vier Joystickports (optional sechs), Anschlüsse für Lightphaser, Paddle und Spezial-Joysticks, 8-Bit-Stereo PCM-Sound, 1 Megabyte Ram, doppelseitige Floppy usw. Besonders interessant dürfte die 100%ige Kompatiblität zu den herkömmlichen Rechnern der ST-Serie sein, denn für den ST existiert ja eine reichliche Anzahl an Games und Anwendungen. Der Preis bewegt sich so um die 1200 DM. Erscheinen soll die Nobel-Kiste aller Voraussicht nach Ende Oktober. Der STE wird bald darauf auch die bisherige 520er- und 1040er-Serie ablösen, so daß dann nur noch STEs produziert werden. Dies wird aber vor Mitte bis Ende 1990 bestimmt nicht geschehen. Die englischen Softwarefirmen haben teilweise schon Entwicklungsgeräte erhalten. So wird es bestimmt nicht allzulange dauern, bis die ersten Games für das Teil erscheinen. Ein anderes Kapitel ist das portable **ATARI-ENTERTAINMENT-SYSTEM**, das als erstes tragbares Telespiel mit einem Farb-LCD-Display ausgerüstet ist! Die Grafikfähigkeiten dieses Winzlings sind schlichtweg atemberaubend. Aus einer Palette von 4096 Farben kann das videokassettengroße Gerät in einer Auflösung von 160 * 102 Punkten nämlich satte 16 Farben anzeigen, die darüberhinaus in einer wahnsinnigen Qualität von dem farbigen Display wiedergegeben werden. Entwickelt wurde der Wunderkasten in den Vereinigten Staaten zusammen mit R.J. Mical und D. Needle. Diese beiden Herren entwickelten ja schon den Amiga. Jetzt holen sie mit Hilfe dieser Minikonsole erneut zu einem Rundumschlag aus. Erscheinen wird das Ding wahrscheinlich Anfang 1990 zu einem Preis von ca. 300 DM inclusiv *CALIFORNIA GAMES*.

Kommen wir nun zu den präsentierten Softwarenews. **ACTIVISION** zeigte drei Neuerscheinungen, hierbei handelt es sich ausschließlich um Konvertierungen bekannter Sega-Automaten. **SUPER WONDERBOY** präsentierte sich recht farbenfroh, doch darunter mußte die Bildschirmgröße leiden, so wird bei SUPER WONDERBOY nur ein kleiner Ausschnitt gescrollt, und das auch noch auf eine sehr rucklige Art und Weise. **ALTERED BEAST** konnte da schon eher überzeugen. Hier wurde der ganze Screen genutzt. Grafisch mußte die „Heimversion" dieses Arcadegames schon einige Federn lassen. Doch ALTERED-BEAST-FANS werden auch an dieser Fassung gefallen finden.

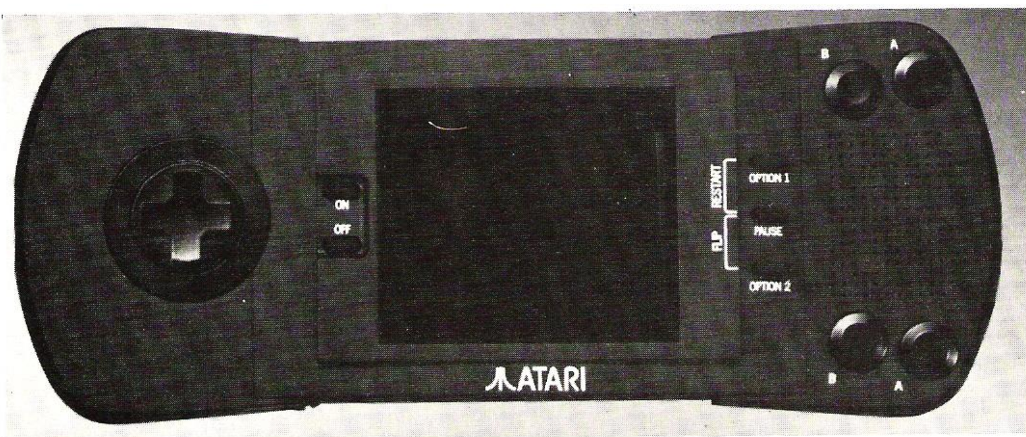
Weniger gut gelungen ist **DYNAMITE DUX**. Dieses etwas seltsame Jump-and-Run rund um eine Ente brachte schon in der Spielhalle nicht den gewünschten Erfolg.

Aus deutschen Landen war die relativ junge Firma **THALION** vertreten. Holger Flöttman, Geschäftsführer jener Firma, führte uns gleich vier seiner heißesten News vor. **DRAGONFLIGHT** nennt sich das wohl komplexeste Produkt, handelt es sich dabei nämlich um ein Rollenspiel mit einer sehr ansprechenden Grafik, vielen gruseligen Monstern und gruftigen Dungeons. Dieses drei Disketten umfassende Werk wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erscheinen. Technisch und konzeptionell ausgereift präsentierte sich das Jump-and-Run **SEVEN GATES OF JAMBALA**, in dem Ihr den kleinen Helden Abolan, der seinen Zaubermeister verärgert hat, durch diverse Level steuern. Bei **CHAMBERS OF SHAOLIN** handelt es sich um kein Kung-Fu-Spiel im herkömmlichen Sinne, denn man muß sich seine Schlagtechniken und die Reaktionszeit sowie diverse andere charakteristische Merkmale vorher in sechs verschiedenen Kammern aneignen, bevor es zum richtigen Fight kommt. Dieses grafisch hervorragende Produkt wurde übrigens von Marc (Last Ninja) Rosocha programmiert. In allerbester Vektorgrafikmanier präsentierte sich **NO SECOND PRIZE**, ein komplexes Actiongame, das vor allem durch die atemberaubende Vektorgrafik (ausgefüllt) überzeugt. Dieses Game wird übrigens von einem Schweizer programmiert.

Leider können wir keine genauren Facts über die Mirrorsoftnews geben, da diese Company es verschwitzt hat, uns die Fakten bis zum Redaktionsschluß rechtzeitig zuzusenden. Also, hier in Kurzform die Neuigkeiten rund um **MIRRORSOFT**: **INTERPHASE**, Vektorgrafikspiel im Starglider-Style, **T.V. SPORTS FOOTBALL** (siehe Konvertierungen), **VETTE**, Autorennsimulation durch San Franzisco, **XENON II**, die Actionsensation für den ST (mehr im nächsten Heft). **TYNESOFT** präsentierte genau wie **HEWSON** fast nur altbekannte Soft. Einzigartig langsam (die Vektorgrafik) und neu war nur **ROLLER COASTER RUMBLER**, eine Art Achterbahnsimulation.

Von **HEWSON** gab's nur **SLAYER** und **STEEL** (siehe Konvertierungen) zu sehen. So, in der Kürze liegt ja bekanntlich die Würze, deshalb will ich Euch auch nicht länger aufhalten. Tschüß, bis die Tage ....

TORSTEN OPPERMANN



Eine der Neuheiten: Das Atari-Entertainment-System.



Doppelpremiere

TM & © 1964 DC Comics Inc

Rechtzeitig zum neuen BATMANN-Film veröffentlicht OCEAN die aktuelle Computerumsetzung für Amiga, Atari ST, Commodore 64 und Schneider CPC. Erneut muß sich der berühmte Comic-Star mit seinem ärgsten Widersacher, dem JOKER, auseinandersetzen. Neue Abenteuer, beste Unterhaltung und Weltstars zeichnen den Film aus. Das Spiel besticht durch rasante Action, professionelle Grafik und technische Kabinettstückchen. Wer am Ende Sieger bleibt, müssen Sie schon selber herausfinden. BATMANN – THE MOVIE, ab Oktober im Kino und auf Ihrem Computermonitor.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:______________________

Straße:_____________________

PLZ:_____ Ort:______________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



Ariola Soft
Das Programm



Hallo Freaks!

Wie hat Euch eigentlich unsere Sonderausgabe gefallen? Nach den Unmengen an interessanten Fakten, die wir Euch da über die Softwareszene und TV-Spiele gegeben haben, kehrt nun wieder der bunte Alltag in den Spielhallenseiten ein. Wie in der Special 6 versprochen, gibt's diesmal Besprechungen von GANG WARS und der Automatenvariante der James Bond-Abenteuer namens SECRET AGENT. Aber keine Angst, neben all diesen Actionspielen kommt der Grips ebenfalls nicht zu kurz, denn da hat KONAMI mit CUE BRICK was Heißes auf der Pfanne. Laßt's Euch schmecken!

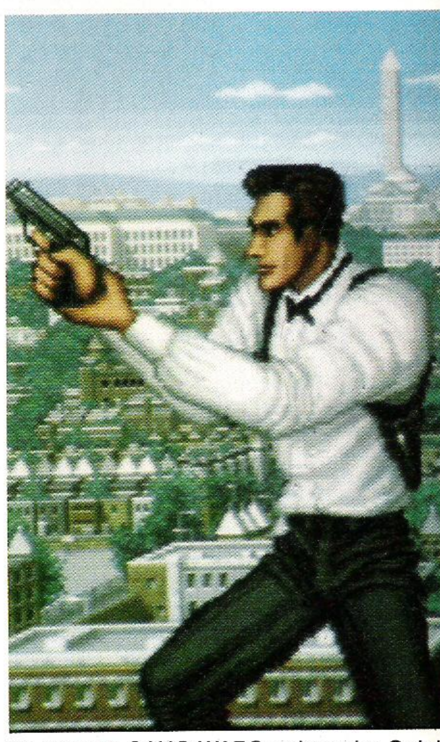
Michael Suck

Einer der beständigsten Filmhelden aller Zeiten dürfte James Bond sein, seines Zeichens Superagent des britischen Geheimdienstes und Vorzeigeprodukt der britischen Filmindustrie. Die „Lizenz zum Töten" hat er, das wissen wir spätestens seit der neuesten Episode, die vor kurzem in unseren Kinos flimmerte. Was unser Hero trotz erfolgreichem Auftragsabschluß noch so alles erleben könnte, malte sich **DATA EAST** bei ihrem Action-Epos **SECRET AGENT** aus. Zwar vermeidet dieses Superheldenspiel offensichtliche „Anlehnungen" an die Kinoserie, doch bei näherem Ansehen der Spielhandlung und der einzelnen Levels fallen doch erhebliche „Parallelen" auf.
So geschieht es, daß das Präsidentenpaar der USA von dem wahnsinnigen General CWD gekidnapped wurde. Die Welt ist fassunglos, die Politiker ratlos und der „Secret Agent" rastlos. Er ist es nämlich, der im Auftrag von DATA EAST neun verschiedene Stationen der Verbrecherbande ausräuchern muß, um den Weltfrieden zu retten. Der Spielablauf gleicht übrigens verblüffend dem schon etwas angegrauten Automatenhit *Rolling Thunder*, denn auch bei SECRET AGENT kann der Held verschiedene Waffen benutzen und besitzt nur einen begrenzten Vorrat an Munition. Im Spiel sollten deshalb die wichtigen Bonus-Items nicht ausgelassen werden. Diese begegnen Euch in Form anderer Waffen, Munitionsmagazinen oder einem gelben Adler. Der gelbe Adler steht für die „Golden Gun", die erst dann aktiv ist, wenn genügend Adler aufgesammelt wurden. Vor allem ist es aber die Munition, die für unseren James Bond-Verschnitt überlebenswichtig wird, darf er doch gegen eine Vielzahl heimtückischer Gegner kämpfen, von denen einige den Filmbösewichtern nachempfunden wurden. So trifft man z.B. auf Goldfinger und diesen Typen mit dem stählernen Gebiß, die sich als harte Brocken erweisen und deshalb erst als Endgegner zweier Levels die Szene betreten. SECRET AGENT ist zweifellos eines der schwierigsten Games, die DATA EAST seit langem auf den Markt gebracht hat. Andererseits bieten die neun Levels packende, abwechslungsreiche Action für Hartgesottene und eine Grafik, die wirklich traumhaft ist. Wer sich zudem zu den Fans von Mister Bond zählt, dürfte an den zahlreichen Gags und Adaptionen seine Freude haben.



SECRET AGENT

Apropos Freude: Die verging mir rasch, als ich mir **GANG WARS** von SNK ansah: Es geht nämlich um wilde, geistlose Schlägereien. Prügelspiele à la *Double Dragon* haben wir ja nun schon oft gesehen, aber daß SNK noch einen draufsetzt, hätte wohl niemand erwartet. Dabei kann dieses Spiel berühmteren Vorgängern wie z.B. *Crime Fighters* nicht das Wasser reichen.



So kopiert GANG WARS neben der Spielstory um einen verliebten Jungen, dem seine blonde Schönheit durch einen Bösewicht und seine Gang abhanden gekommen ist, noch den gesamten Spielablauf.



Die Schlagtechniken, das Aussehen der verschiedenartigen Charaktere und die Hintergrundszenen gleichen in der Machart *Double Dragon* ziemlich genau. Möglicherweise sind die Schlagtechniken und die Grafiken ganz ansehnlich, aber viel Spielwitz war nicht auszumachen. Denn um die Feinde zur Strecke zu bringen, bedarf es keiner Strategie und ausgefuchsten Kampftechniken: Schnelle Finger am Feuerknopf und geschicktes Ausweichen sind da die einzigen Kriterien. Schade drum, denn SNK hat schon weitaus besseres abgeliefert.

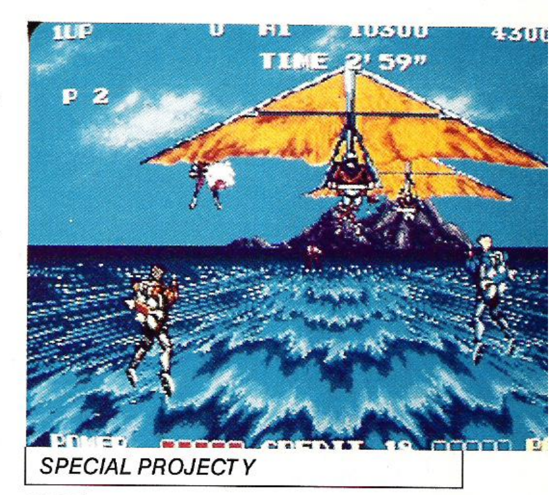


GANG WARS

Die Fäuste könnt Ihr bei unserem nächsten Game in der Tasche lassen, denn im **SKY ADVENTURE** von **ALPHA** werden die Feuerknöpfe wieder ihrer ursprünglichen Bestimmung zugeführt. Acht Levels müssen durchgestanden werden, bis der Chef der Untergrundgang, Mr. Craud, die Englein singen hört. Der Typ sieht mit seinem Monokel aber auch echt fies aus und kann es nicht unterlassen, an kniffligen Stellen noch blöde Kommentare zu geben. Traumhaft alptraumhafte Grafiken und ein fantastisches, intelligentes Gamelayout sorgen dann für Abwechslung und Spannung satt. Vor Spielbeginn könnt Ihr Euch eines von vier verschiedenen Propellerflugzeugen aussuchen, die jeweils mit zwei unterschiedlichen Waffensystemen ausgerüstet sind, wobei die zweite Waffe smartbombähnliche Funktion, aber nur begrenzte Energie hat. Was anfangs ausschaut wie die x-te Fortsetzung von *1943* und ähnlichen Flugzeugballerspielchen, entpuppt sich im Verlauf des Spiels jedoch als hochgradiges Actionspielchen mit vielen Überraschungen. Zwar gibt es noch die altbekannten feindlichen Flugzeugstaffeln, doch ansonsten wurden für jedes Level ganz individuelle, haarsträubende Gegner kreiert, die's in sich haben. Da gibt es Hottentotten, die mit Bummerangs schmeißen und auf einem Tempel ihren Gott beschwören, Raketenwerfer, Geister in der Unterwelt, Panzer auf Brücken, Medusen mit Fangtentakeln, Lastwagen mit Raketenwerfern auf mittelalterlichen Brücken und sogar riesige Billardkugeln, die mit einem Affenzahn den Screen runterrollen! Den Vogel schießen jedoch die Endgegner ab, die man in dieser Größe und diesem Aussehen bis jetzt noch nicht gesehen hat: Ein Drache samt seiner Burg, ein überdimensionaler Mähdrescher, der seine Schaufeln über den gesamten Bildschirm bewegt und ein Flugzeug in Schmetterlingsform, das aufgrund seiner Größe immer nur teilweise zu sehen ist. Wer diese hervorragenden Grafiken und die animierten Zwischensequenzen erstmal gesehen hat, wird von SKY ADVENTURE nicht so schnell loskommen, denn dieses Spiel bietet wirklich hammerharte Action für Hartgesottene!

Ähnlich hektisch geht's auch bei **OMEGA FIGHTER** zu, einem brandneuen Weltraum-Shoot-em-up des Newcomers **UPL**. Außer dem geradezu klassischen Spielkonzept kann OMEGA FIGHTER aber noch mit einer richtig neuen Spielhandlung aufwarten, denn Aufgabe des Spielers ist es dieses Mal, nicht mehrere Raumschiffe abzuschießen, sondern nur **eines**! Natürlich gibt's da noch den großen Haken: Das Raumschiff ist dermaßen riesig, daß es nur Stück für Stück auseinandergeschossen werden kann – in acht verschiedenen Levels. Ach, übrigens: Gelingt es Euch nicht, die acht wichtigen Verbindungsstücke des Schiffs zu zerstören und das Ding damit funktionsuntüchtig zu machen, könnt Ihr in einer netten Schlußsequenz sehen, wie die Erde bombardiert wird.

Ansonsten bietet die Platine jedoch altbekannte Hausmannskost; viele kleine Raumschiffe müssen von dem eigenen Raumschiff mittels der fingerfreundlichen, ultraschnellen Dauerfeuerfunktion abgeschossen werden. Durch das Aufsammeln von Power up's könnt Ihr entweder mit einer Schnellfeuerkanone oder einem Laser über den Screen semmeln. Die Feinde schießen zwar nicht schnell, aber dafür ungeheuer viel – und dann war da noch das diagonale Scrolling nach links unten...



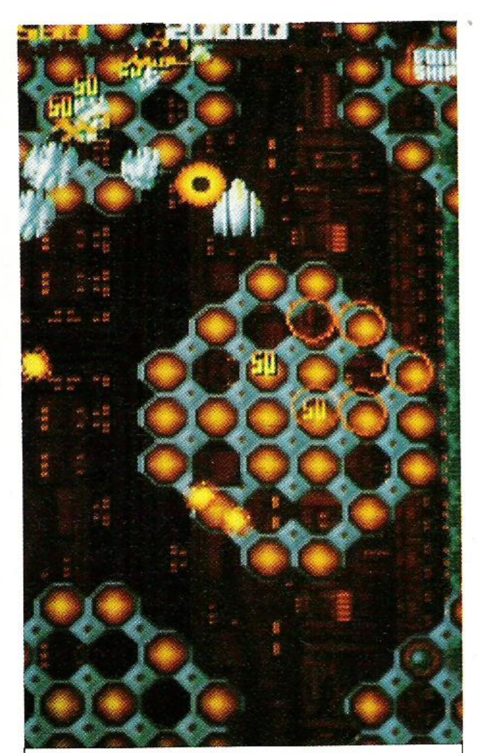
SPECIAL PROJECT Y

OMEGA FIGHTER ist also schon fast ein Geschicklichkeitsspiel, das die Nerven kräftig kitzelt. Wer von sich meint, gut mit dem Stick umgehen zu können, einer gepflegten Ballerei nicht abgeneigt ist und Gefallen daran findet, wunderhübsche High-Tech-Backgrounds in große Brocken zu schießen, wird viel Spaß mit OMEGA FIGHTER haben!

In eine etwas andere Richtung tendiert da schon **SPECIAL PROJECT Y** von **KONAMI**, obwohl sich auch KONAMI bei diesem

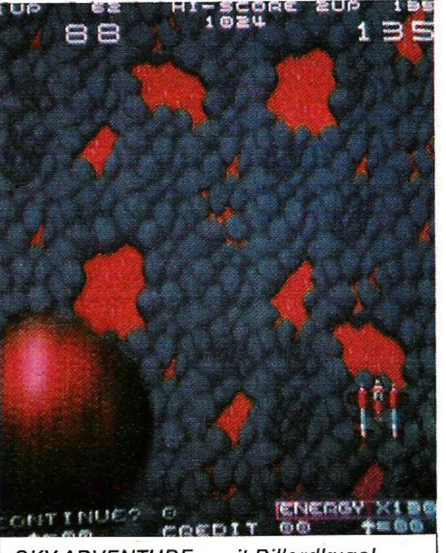


SKY ADVENTURE


OMEGA FIGHTER von UPL.

Spiel auf bewährte Actionmuster verläßt. Besonders auffallend sind die Ähnlichkeiten zu SECRET AGENT, denn auch bei SPECIAL PROJECT Y geht's um einen Terroristen, der mit Hilfe einer Rakete die Welt erobern will. Als Geheimagent Sowieso ist es natürlich dem Spieler überlassen, dem Bösewicht die Leviten zu lesen und seine Schergen zu überwältigen. Und siehe da, auch in einigen der sieben Levels gibt es wieder diese zufälligen Übereinstimmungen, muß unser Held doch wieder mal über und unter Plattformen langlaufen und durch das Aufsammeln von Munition und Waffen die Gangster für immer aufs Kreuz legen. Richtig neu sind dagegen die 3D-Level, in denen Ihr in bester *Space Harrier* Manier fighten müßt, denn da kommen die Feinde quasi aus der Tiefe! Besonders hübsch ist KONAMI da das Level mit den Hängegleitern gelungen. Neben einem tollen Farbscrolling für das Plätschern des Wassers gibt's hier nämlich noch extragute Grafiken, die man leider im Rest des Spieles weitgehend vermißt. Zwar sind die Backgrounds ganz nett geworden, doch das Design der Sprites und vor allem ihre Animation ist bei weitem kein Automatenstandard und liegt unterhalb des Niveaus, das KONAMI erst vor kurzem bei *Crime Fighters* halten konnte. SPECIAL PROJECT Y ist somit magere Action-Durchschnittskost und dürfte kaum über längere Zeit zum Spielen motivieren.

Ganz anders sieht es mit der Motivation da schon bei **CUE BRICK** aus, einem Strategiespiel, das ebenfalls aus dem Hause KONAMI stammt und sicherlich ein Renner wird. Erstaunlich, wie unterschiedlich doch zwei Produkte aus ein und derselben Spieleschmiede sein können. Auf der einen Seite altbekannte Versatzstücke für Actionspiele, auf der anderen Seite eine friedvolle Spielhandlung mit einer genial simplen Idee. Bei CUE BRICK geht's nämlich schlicht und ergreifend darum, einen Ball eine Bahn entlangfahren zu lassen. Ich höre schon die erstaunten Rufe: „Wie, das war's schon?" Ne, ne, das war's natürlich noch lange nicht! Der Clou an der Geschichte ist, daß sich die einzelnen Teilstücke der Bahn auf grauen Klötzchen befinden, die wiederum mehr oder weniger verstreut auf der Spielfläche herumliegen, eingekeilt von Klötzchen, die keinerlei Stücke dieser Bahn tragen. Läuft der Ball nun auf einen Stein ohne diese wichtige Markierung, wird er zerstört, und der Spieler muß mit dem jeweiligen Muster nochmals beginnen. Innerhalb des Musters gibt es nur ein freies Feld, auf das die anderen Steine mittels eines Cursors horizontal oder vertikal verschoben werden können, um die Bahn für die Kugel richtig zu ordnen. Ziel des Spiels ist es nun, den Ball über alle Teilstücke der Bahn zu lenken, denn beim Drüberfahren vernichtet er die Bahn. Wird die Bahn komplett abgefahren, ist das Muster gelöst, und die nächste Runde beginnt. Die einzelnen Runden sind teilweise sehr knifflig, so daß KONAMI dem Spieler unendlich viele Versuche erlaubt. Einziges Hindernis ist das Zeitlimit, das unbarmherzig abläuft und zwischen den Runden nur mäßig aufgefüllt wird. Erst wenn ein kompltes Level, das aus vier bis fünf Runden besteht, gelöst wurde, darf der Spieler mit einem neuen Zeitvorrat das nächste Level beginnen. Um es nicht gar so schwierig zu machen, kann der Ball noch beschleunigt oder für fünf Sekunden gestoppt werden. Leider, leider dürft Ihr den Ball pro Spiel nur dreimal stoppen, und dann rollt er unerbittlich weiter...

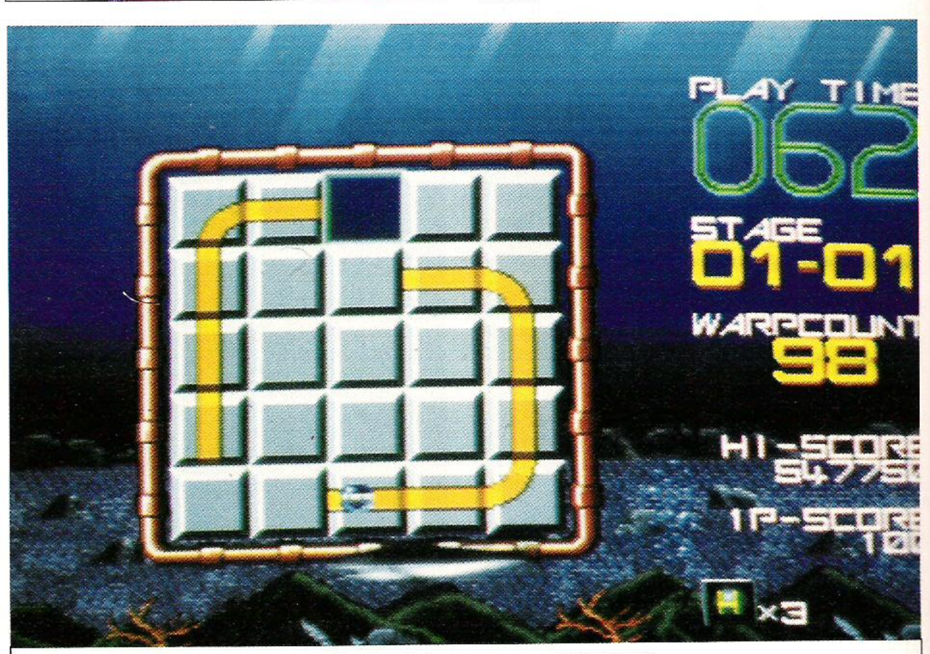


SKY ADVENTURE – mit Billardkugel.

Im Heimcomputerbereich gab es schon einige Varianten dieses Spielprinzips, wie z.B. *Locomotion* (uralt) oder **Pipeline** (kommt in Kürze!). KONAMI hat es jedoch verstanden, diese Idee in einer perfekten Ausführung und vielen Extras zu einem Automaten zu machen. CUE BRICK umfaßt z.B. 103 Runden (!), die in 21 Levels zusammengefaßt werden. Fast jedes Level besitzt neben dem Spielfeld noch einen animierten Hintergrund, außerdem gibt's drei fetzige, gut komponierte Melodien und als krönenden Abschluß und erstmals in der Automatengeschichte die Möglichkeit zur Abspeicherung des Spielstandes!!! Eine kleine Knopfzelle sorgt dafür, daß bis zu 3000 Spieler in einer dauerhaften Highsoreliste eingetragen werden und nach Spielende mit ihrem perönlichen Passwort in der Runde starten können, in der sie zuletzt aufgehört haben!

Ein lobenswerter Einfall, bedenkt man, daß bei häufigem Spielen die vorangegangenen Runden sowieso nur noch zum Aufwärmen dienen. CUE BRICK bietet somit über Monate hinweg Spielspaß, denn die knifflige Spielerei motiviert ungeheuer, und die Spielfortsetzung ermöglicht höchstmögliche Abwechslung. Echt toll, was KONAMI da auf die Beine gestellt hat!

So, Freunde, das soll's für diesmal gewesen sein, aber keine Bange, nächsten Monat gibt's wieder News von der Spielhalle! Bis dann!



Das ist CUE BRICK, der neue Strategiehammer von KONAMI!



EIN OFFIZIELLES

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTERPRODUKT

SSI™ STRATEGIC SIMULATIONS INC

TSR™

EIN EPISCHES **FORGOTTEN REALMS™**-ROLLENSPIEL, BAND 2

DEN 'POOL OF RADIANCE' HABEN SIE GEFUNDEN – NUN BEFREIEN SIE SICH VON DEM

CURSE OF THE AZURE BONDS

Nachdem Sie die Stadt Phlan befreit und den 'Pool of Radiance' gefunden haben, sollte ein Ausflug nach Tilverton ein einfacher Spaß sein ... Überfallen, gefangen und bewußtlos. Sie erwachen wieder und entdecken fünf blaufarbige Symbole unter der Haut am rechten Arm. Die geheimnisvolle Kraft dieser Symbole fesselt Ihre Willenskraft. Sie stehen im Bann ihrer Strahlen und folgen ihren jeden Befehl. Kein Zauber, kein Gebet kann sie entfernen.
Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die 'Forgotten Realms' zu durchsuchen und die Ersteller dieses Geheimnisses zu finden, um dann wieder Ihr eigenes Schicksal zu leiten. Nur dann werden Sie sich von dem bösen Zauber, dem 'Curse of the Azure Bonds' befreien.







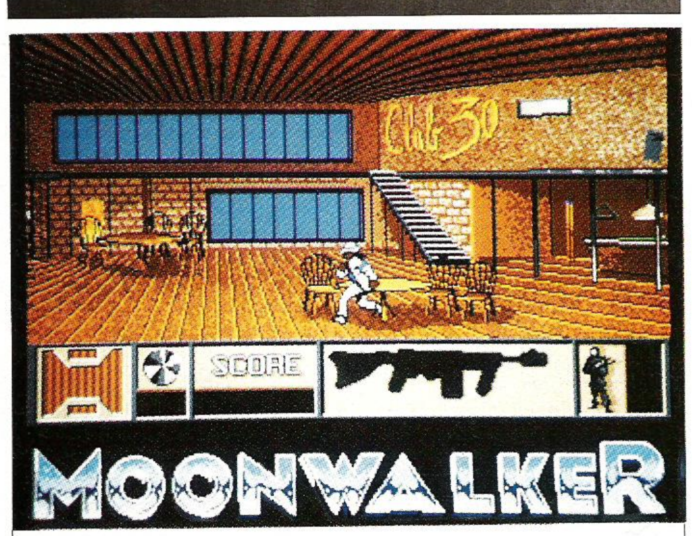
Erhaltlich für CBM 64/128 · IBM PC



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021-625 3388

MOONWALKER



Jackson goes gambling – auf allen HCs

Programm: Moonwalker, **System:** Amiga (reingeschaut), C-64 (Cass. + Disk), Spectrum, Schneider CPC (Cass. + Disk), Atari ST (Farbe), PC, **Preis:** zwischen 28 und 79 DM, **Hersteller:** U.S. Gold Ltd., Unit 2 & 3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Er produzierte das meistverkaufte Album aller Zeiten, wurde mit acht Grammies, sieben American Music Awards, vier American Video Awards und dem BPI award für den besten internationalen Künstler ausgezeichnet. Seine Konzerte sind immer und überall ausverkauft. Die Fans geraten in Hysterie, wenn sie ihn zu Gesicht bekommen, die Mädchen fallen bei seinen Gigs reihenweise in Ohnmacht. Na, wißt Ihr schon, von wem hier die Rede ist? Genau, von **MICHAEL JACKSON**! Besagter MICHAEL hat ja vor kurzem sein erstes Buch rausgebracht, das den Titel **MOONWALKER** trägt. Dieses Buch wurde selbstverständlich auch verfilmt. In diesem Film muß Michael seine besten Freunde (ein paar Kids) vor dem Obermiesling MR. BIG retten. MR. BIG ist nämlich einer von der ganz fiesen Sorte (oho, man höre und staune), denn er vernichtet jeden, der sich bei der Realisierung seiner Träume in den Weg stellt. Michael hat selbstverständlich übernatürliche Fahigkeiten, damit er den Bösewicht schneller erledigen kann. MJ kann sich transformermäßig in ein Auto, einen Roboter und Ähnliches verwandeln. Darum ist es nicht mehr als logisch, daß Mr. Big's Soldaten null Chance haben und der schönheitsoperierte Jackson am Ende als großer Held die Leinwand verläßt.

Diese ganze Story wurde in einen Topf geworfen, mit ein paar Videos vermischt – einmal kräftig umgerührt – und heraus kam MOONWALKER, der erste Jackson-Film. Doch der Film vermochte wohl kaum jemanden so richtig zu überzeugen, denn der erwartete Erfolg trat keinesfalls ein. Deshalb verschwand der Film recht schnell aus den Kinos. Das Computerspiel hingegegen, an dem sich die in Birmingham ansässige Firma U.S. Gold die Rechte gesichert hat, macht einen wesentlich besseren Eindruck. Die grafischen Möglichkeiten des Amiga werden gut ausgenutzt und auch der Digisound kommt gut zur Geltung. In vielen Actionsequenzen darf MJ gegen seine Feinde antreten. Besonders gut geworden sind die Transformationseffekte, in denen sich unser Michael in ein Raumschiff, Auto usw. verwandelt. Über die Logik dieses Games kann ich im Moment noch nicht allzuviel sagen, denn bei unserer Version waren noch nicht alle Spielsequenzen komplett fertig programmiert. Doch wenn das Spiel das wird, was die Grafik und der Sound versprechen, kommt im November einiges auf Euch zu. Who's bad... *top*

Grafik	10
Sound	9

FASTLANE

Verantwortlich für **FAST LANE** zeichnet sich das Team *THE ATTIC* , bestehend aus Programmierer *DAVID C. BOWLER* und Grafiker *SHAUN MC CLURE.* Das Ladebild läßt, wie so oft Hoffnung aufkeimen, denn auf dem Screen erscheint ein durchaus nett gezeichnetes Rennwägelchen, umgeben vom Firmenemblem des Herstellers **ARTRONIC**. Auch das eigentliche Titelbild macht noch einen recht passablen Eindruck. Zum Teil wurde recht sauber digitalisiert und nachgearbeitet, betrachtet man z.B. den hübschen Siegeskranz. Von hier aus lassen sich die einzelnen Optionen aufrufen, derer es momentan drei gibt. Zum einen stößt man auf die altbekannte „Sound-Notbremse", die letzte Hilfe bei gänzlich verkorksten Chipspielereien. Diese wäre aber zum jetzigen Zeitpunkt noch gar nicht vonnöten gewesen, denn ein Sound bleibt dem aufmerksamen Hörer noch erspart (!?!).

Als nächstes findet sich ein Menüpunkt, in dem man einen der bald vorhandenen neun Kurse ein wenig ausfahren kann. Die Palette umfaßt von Suzuka über Brands Hatch und den Nürburgring „fast" alles, was die Formel 1-Welt so zu bieten hat. Leider umfaßt die jetzige Version aber nur den zwei Kilometer langen Suzuka-Ring, die anderen Kurse wurden freundlicherweise schon angekündigt. Nach der Wahl des Kurses, die zudem noch in einer kleinen Übersicht skizziert werden, läßt sich noch die Zeit festlegen, die man fahren will (5/10/15/20 min.).

Die dritte Option versetzt den Spieler in den eigentlich aufregenden, zur Zeit aber wegen der „beschränkten" Kursanzahl monotonen Rennzirkus. Leider gibt es außer einer wiederum netten Zwischengrafik und einer utopischen Rangliste weiter nichts Interessantes zu sehen, so daß wir uns auch gleich dem Kernstück von FASTLANE, der eigentlichen Spielgrafik, zuwenden können.

Zunächst einmal fällt auf, daß der eigene Rennwagen weit und breit der einzige auf der Piste ist (kommt noch). Bei seinem zweiten Blick stößt das Auge aber auf eine spärliche Cockpitgrafik, die sich nicht so leicht entschuldigen läßt. Bei den Instrumenten wurde vermutlich aus Platzgründen (kleiner ging es nun wirklich nicht mehr) die Beschriftung gespart. Das Lenkrad mit seinen drei Stellungen erweist sich als absolute Katastrophe. Theoretisch dürfte also die eigene Rennmaschine klinisch tot sein, aber in der Praxis sieht das natürlich schon ganz anders aus. Mit einem leichten Ruckelscrolling setzt sich die Karre in Bewegung. Die Steuerung stellt, nebenbei bemerkt, kein größeres Problem dar, denn anscheinend spielen die Fliehkräfte nur eine untergeordnete Rolle (im 5. Gang durch eine Kehre?). Auch die restliche Grafik kam dem berühmt berüchtigten Griff ins Klo nahe. Von der Hintergrundgrafik ist aufgrund des „dauernden" Auf und Abs (positiv!!) nicht viel zu sehen, in flachen Passagen aber leider auch kaum etwas. An der Gestaltung der Strecke wird wohl noch gearbeitet, von Vielfalt jedenfalls keine Spur.



FASTLANE erlaubt es, die wildesten Spekulationen anzustellen. Wollen die Programmierer lediglich bluffen, oder gar mit Hilfe der jetzt zu erwartenden „Negativkampagne" einen Verkaufsschlager landen? Vielleicht fehlte es bislang auch an den programmiererischen Möglichkeiten. Warten wir es ab, ob von diesem Versuch noch etwas zu hören ist.

tob




TOWER OF BABEL
Tower of Babel ist ein neues komplexes Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3D – Grafik und unter Anwendung neuester Licht – und Schattentechniken.
Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß sie Probleme und Puzzles bewältigen und mit anderen seltsamen Kreaturen (wie z.ß 'Drücker', 'Zieher' & 'Greifer') interagieren können. Alternativ dazu haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt – wenn die Spielsituation es erfordert – in den Spielablauf eingreifen.
Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Gesichtspunkten zu konstruieren. Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion heraus!
Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: TOWER OF BABEL eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!
Erhältlich für ST und Amiga.
Roonstraße 5 6503 Mainz-kastel Tel: 06134 22235
MICRO STATUS
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

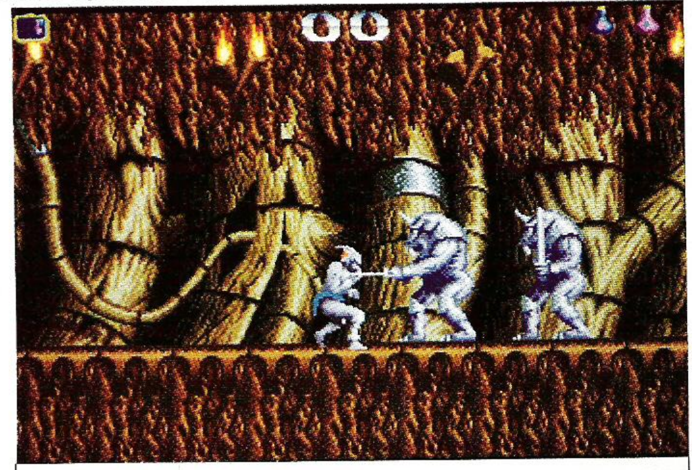
BEAST: AUGENWEIDE, OHRENSCHMAUS

SPIELABLAUF – WOHL KAUM APPLAUS

Programm: Shadow of the Beast, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 110 Mark, **„Lieferumfang"**: Zwei Disketten, ein T-Shirt sowie ein Poster (letzte beiden von Roger Dean designed), **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Erscheinungstermin:** für Amiga Oktober, für ST Dezember '89.

Als „GAME OF THE YEAR" („Spiel des Jahres") wird es bereits jetzt schon von der Liverpooler Company PSYGNOSIS gehandelt. SHADOW OF THE BEAST, ein Babarian-ähnliches Jump-and-Run-and-Shoot-all-Up-Game, das sicherlich von sich reden machen wird. Was das Gameplay angeht, so müssen wir sicherlich einige Abstriche machen, wenn es um die Vergabe eines ASM-MEGA-HITSTERNS geht. Zunächst sahen wir lediglich ein Demo, das einiges über die Qualität und die Art des Spiels aussagte.

Was uns technisch von **PSYOGOSIS** angeboten wird, ist wahrlich vom Allerfeinsten! **BEAST** präsentiert sich als ausgesprochener Ohrenschmaus (**David Whittaker** mit einem 900K starken Soundtrack, der verschiedene Stücke beinhaltet) und reinste Augenweide: **Martin Edmondson** und **Paul Howarth** brachten nicht nur ein horizontales 13-Ebenen-Softscrolling zustande (50 Bilder pro Sekunde), sondern sorgten für 132 verschiedene Monster-Gegner, z.T. in Super-Sprite-Ausführung, nebst einem Titelhelden, die sich in 350 „Räumen" austoben. Da diese Super-Leistung auch 'ne Menge Speicherplatz braucht (über 4MB!!!), wird das Ganze stark gepacked auf zwei hochformatierten Disketten (1,1MB pro Disk) ausgeliefert. Der Spielablauf erwies sich, so wie wir es demomäßig bestaunen konnten, eher als Verschnitt aus *Altered Beast*-, *Barbarian*-, *Baal*- oder *Salamander*-Elementen. Getreu dem Motto: „Nothing is perfect!" bewegen wir hier unseren (furchterregenden) Helden, relativ schlicht animiert, durch eine bezaubernde Landschaft, irren Höhlensystemen und durchs Innere eines Wals (wie's scheint), um nur einige der wunderbar dargestellten „Räumlichkeiten" zu nennen.



BEAST: Fantastische Grafiken auf dem Amiga

Kurz was zur Story: In einem Jahrtausend vor (oder nach?) unserer Zeitrechnung wurde in der Metropole eines Fantasy-Lands, Necropolis, kräftig an der Schöpfung von wilden Monstern gebastelt. Die dunklen Mächte entführten auch ein kleines Kind, um aus dem einst „wunderbar Menschlichen" eine bösartige und häßliche Kreatur zu machen. Irgendwie haute das aber mit der Metamorphose nicht so richtig hin, wie sich das BEAST, Herrscher des Reiches, so dachte. Nun, zum Jüngling herangereift, machen Sie sich auf den Weg, das Böse in persona nebst seinen Schergen zu vernichten. Die bezaubernde „Menschlichkeit" erhalten Sie allerdings nicht zurück.

Da es bekanntermaßen letztlich nicht unbedingt um die Story geht, wendet man sich natürlich gleich den Aufgaben im Spiel zu. Diese lauten ganz schlicht und ergreifend: Alles, was mindestens genauso häßlich aussieht wie die Spielfigur, muß vernichtet werden!

Neben kleineren Teufelchen und Monsterlein kommen dann auch schon mal äußerst große Sprites auf den Schirm, die als Wächter des nächsten Levels fungieren und hier (fast) als Spielhallen-Typen auf dem Monitor erscheinen...

Trotz aller überschwenglicher Freude an der wahrlich hervorragenden Qualität des BEASTes, die **alle** Mitglieder der ASM-Redaktion staunen ließ, bleibt nun nur noch die Erkenntnis, daß man wohl aufgrund der enormen Leistung in puncto Grafik und Sound ein ebenso wesentliches Element „vergessen" zu haben schien: das Gameplay.

Warten wir's also ab. Die fertige Version ist schon auf dem Weg zu uns. Später dann können wir besser beurteilen, ob BEAST nicht nur ein geniales technisches Produkt, sondern auch spielerisch interessant ist.

Aber: Schließlich hat auch Van Gogh mit seinem „Stilleben" – posthum – einen Riesenerfolg gefeiert!

MANFRED KLEIMANN

Im Blickpunkt: Nintendos GAME BOY

Die zweijährig stattfindende Internationale Funkausstellung in Berlin nutzte Nintendo auch diesmal zur Vorstellung neuer Produkte. Neben neuer Software für das NES ließ man es sich aber nicht nehmen, den bis jetzt nur in Japan und den USA lieferbaren GAME BOY, ein LCD-Gerät der neuen Generation zu präsentieren.
Beim ersten Hinsehen scheint sich der GAME BOY kaum von herkömmlichen LCD-Spielen zu unterscheiden. Mit seinen 10*15cm ist er kaum größer als eine Brieftasche und paßt somit bequem in jede Jacken- und Hosentasche. Diese handliche Größe ist aber auch fast das einzige Merkmal, das ihn noch mit seinen Vorgängern verbindet.
Das Wichtigste ist wohl, daß man nicht mehr wie bisher das LCD-Spiel mit einem fest eingebauten Spiel kauft, sondern daß sich die Spiele auf Cartridges befinden, die auf der Rückseite des Gerätes eingeschoben werden. Im Augenblick sind erst ein paar Titel (**SUPER MARIO BROS.**, **ALLEYWAY** (Breakout), **TETRIS** und **Tennis**) erhältlich, aber renommierte Firmen der Branche wie Activision, Capcom, Mindscape und viele andere arbeiten derzeit fieberhaft an neuen Modulen.
Gut die Hälfte der Vorderseite des GAME BOY wird vom monochromen LCD-Display eingenommen. Dieser hat eine maximale Auflösung von 144 * 160 Punkten und ist in der Lage, acht Graustufen darzustellen. Die relativ niedrige Auflösung hat ihre Vor- und Nachteile. Durch sie kann die 8-Bit-CPU auch aufwendigere Grafikarbeiten leisten, was es den Programmierern einfacher macht, Spiele fließend zu gestalten; zum anderen reicht die Grafik natürlich bei weitem nicht an die heute gebräuchlichen Homecomputer heran.
Leider ist der Bildschirm nicht entspiegelt, was das Spielen nicht gerade einfacher macht. Auch der sich an der Seite befindliche Kontrastregler ändert da nicht allzuviel. Sollte einmal der Strom ausfallen, ist sowieso erst einmal Schluß mit dem Spielen, denn ohne eine Lichtquelle herrscht auf dem Monitor absolute Finsternis. Störend tritt bei schnelleren Spielen die lange Nachleuchtzeit des kleinen Monitors zutage.

Unter dem Monitor befinden sich die Steuereinheit, Start- und Selectbutton, zwei Actionbuttons und ein Lautsprecher.

Zusätzlich befindet sich an der Seite ein Kopfhörereingang und ein Lautstärkeregler.

Der Sound stellte sich beim Test als absolutes Plus des GAME BOY heraus; wobei mir besonders der TETRIS-Soundtrack gefiel. Besonders über den Kopfhörer, mit dem man die Stücke in Stereo hören kann, ist er hervorragend. Über ein Kabel ist es überdies möglich, zwei Geräte miteinander zu verbinden und z.B. Tennis gegeneinander zu spielen. Betrieben wird das Gerät mit handelsüblichen 1,5 Volt-Batterien, es ist aber auch möglich, ihn mit einem Netzteil zu betreiben.

Wann der GAME BOY in Deutschland erhältlich sein wird, ist bis jetzt ungeklärt. Natürlich denkt man auch bei Nintendo an das gute Weihnachtsgeschäft, aber aus liefertechnischen Gründen ist eine Veröffentlichung zum Ende des Jahres sehr ungewiß.

Der Preis für das Grundgerät, das mit TETRIS ausgeliefert werden wird, soll bei knapp 200 Mark liegen. Warten wir's ab!

BENDRIK MUHS

Bauchlandung

Gelegentlich kommt es vor, daß auch ein großer Softwarehersteller einmal ins Fettnäpfchen tritt. Der Beweise für diese These wurde diesmal von ACTIVISION mit dem Hubschrauberspiel APACHE STRIKE erbracht. Was hier (bei der getesteten 64-Version) über den Bildschirm flimmert, ist eine einzige Beleidigung für das Auge. Was hat sich Activision dabei bloß gedacht?

2. Leonardo (C-64)
3. Dominator (CPC)
4. Gemini Wing (CPC)
5. Kick Off (C-64)

Diese Scheibe ist kein Hit!

Programm: Apache Strike, **System:** C-64 (getestet), IBM PC, **Preis:** Ca. 45 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Ativision, England

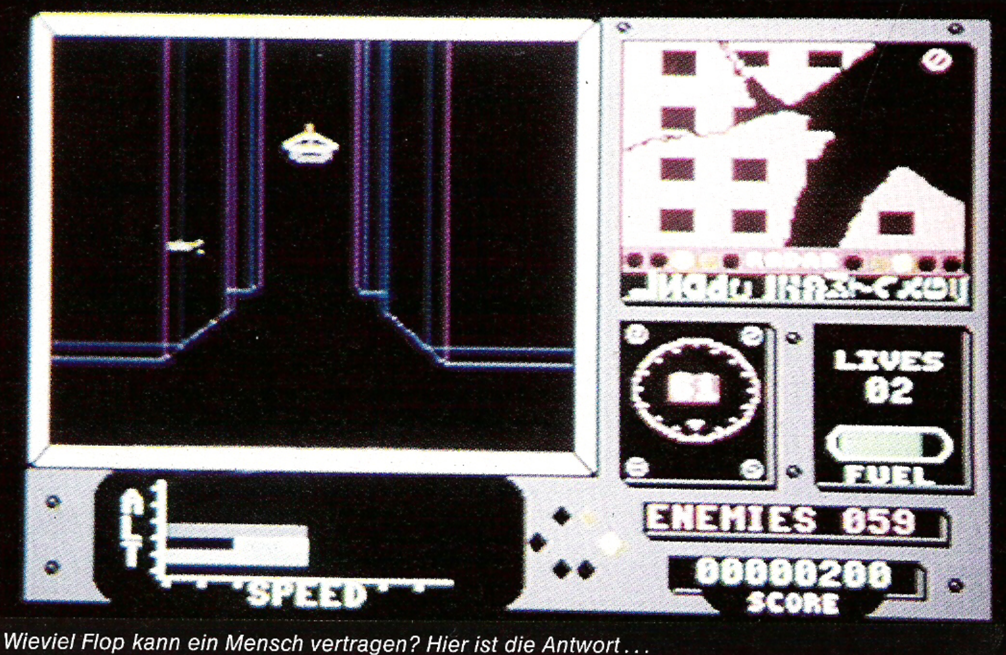
Die Fassade bröckelt stark, wenn man Verpackung und Inhalt miteinander vergleicht. Zunächst verspricht die Aufmachung schon durch ihr Äußeres Action. In der Anleitung wird dann der Heißhunger auf eine Ballerei in luftigen Höhen noch vergrößert. Sie müssen sich bloß einbilden, Sie seien im Jahre 1997 und steuern einen AH-64 Apache Hubschrauber auf Ihrer Zerstörungsmission durch eine feindliche Stadt. Ihr Ziel ist es, den strategischen Verteidigungscomputer zu zerstören, um die Welt vor einer nuklearen Zerstörung zu schützen. Um den Computer zu erreichen, müssen Sie mit dem schwerbewaffneten Hubschrauber die städtischen Straßen abfliegen. Rechts und links die Wolkenkratzer, vor und hinter Ihnen schußbereite Gegner. Neben der Bewaffnung verfügen Sie außerdem über ein genaues Zielsuchsystem, daß Sie mit ziemlicher Sicherheit zum Verteidigungscomputer führt. Ist es nun schwierig oder einfach? Beides! Einmal ist das Spiel selbst ziemlich simpel und nicht sehr anspruchsvoll, andererseits kostet es eine Menge Überwindung, länger als zehn Minuten den K(r)ampf auf dem Screen mitanzusehen. Das liegt vor allem an der völlig unzureichenden Programmierung. Sobald der Vorspann vorüber ist und das eigentliche Spiel beginnt, fühlt man sich ins Jahr 1983 zurückversetzt. Gegen den halbwegs vernünftig aufgebauten Bildschirm sagt man ja noch nichts. Dort findet man neben dem Actiondisplay eine Straßenübersicht in langweiligster Blockgrafik und ein paar Anzeigen, die trist blinkend gegen ihre Bedeutungslosigkeit ankämpfen. Mittlerweile kämpft man als eifriger Spieler ebenfalls – gegen den Schlaf. Falls man noch wach ist, kann man einmal einen Blick auf das Actiondisplay riskieren (im wahrsten Sinne des Wortes). Dort ruckeln ein paar Balken um die Wette, von Animation keine Spur. Diese Balken sollen allen Ernstes die Gebäude darstellen, an denen man gerade vorbeifliegt. Eintöniger ging es kaum noch. Gelegentlich tauchen dann Feinde auf, die man mit geringer Lenkkorrektur und Druck auf die Feuertaste ins Jenseits befördert. Jene Gegner besitzen natürlich, um nicht aus dem Rahmen zu fallen, auch eine Grafik, die jeder Möglichkeit des C-64 widerspricht. Überhaupt hat man hier das Gefühl, da wurde ein Spiel vom ZX 81 auf den C-64 konvertiert. Eine Animation fehlt ebenso wie ansprechende Farbkleckser auf den Sprites. Ebenso wie die Grafik hat auch der Sound seinen Namen nicht verdient. Klingt die Titelmelodie noch ein wenig nach der Erkennungsmelodie von Airwolf, so verendet er während des Spieles doch zu kümmerlichem Piepsen und Röcheln. Insgesamt ist die Programmierung des ohnehin eintönigen Spielprinzips eine Beleidigung für Auge und Ohr, der Preis ist ein einziger Hohn.



Es bleibt die Frage, was ACTIVISION dazu veranlaßt hat, so ein mieserables Spiel zu veröffentlichen. Der Verantwortliche hätte gut daran getan, sich das Spiel wenigstens einmal anzusehen, bevor er es zum Verkauf freigab. So ist mit APACHE STRIKE wieder ein Programm erschienen, vor dessen Kauf man eindringlich warnen muß. Wer dieses Spiel blind kauft, erlebt eine herbe Enttäuschung. APACHE STRIKE ist seinen Preis keinesfalls wert. Auch die PC-Besitzer sollten jetzt hellhörig geworden sein!

Peter Braun

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	2



Wieviel Flop kann ein Mensch vertragen? Hier ist die Antwort . . .

Microwelle

Hallo Leute! Diesmal können wir Euch in der Microwelle mal ein echtes Novum bieten, denn mit DIGI POWER stellen wir nun erstmals ein Anwenderprogramm im Rahmen dieser Rubrik vor. Wir finden, es lohnt sich, denn DIGI POWER ist ein durch und durch ordentliches Programm, das dem Benutzer viele Möglichkeiten bietet. Aber was sollen wir lange rumschwafeln, lest selbst!

Programm: Digi-Power, **System:** Atari ST, **Datenträger:** Eine Disc, **Autoren:** Peer Pubben, Oliver Meyer, Niederkrüchten.

Auf dem immer unüberschaubarer werdenen Anwendermarkt tummeln sich vielerlei Programme, die vielfach dieselben Leistungen aufweisen – vergleichbar mit verschiedenen Medikamenten, die alle denselben Wirkstoff aufweisen. Ganz besonders häufig trifft man, gerade beim ST, auf die sogenannten Soundsampler, mit deren Hilfe der magere Soundchip „entlastet" wird und digitalisierte Sounds für den richtigen Groove sorgen. Und nun noch so'n Ding? Ja! **DIGI POWER** kann nämlich einiges von dem, was viele andere Soundsampler eben **nicht** bieten können.

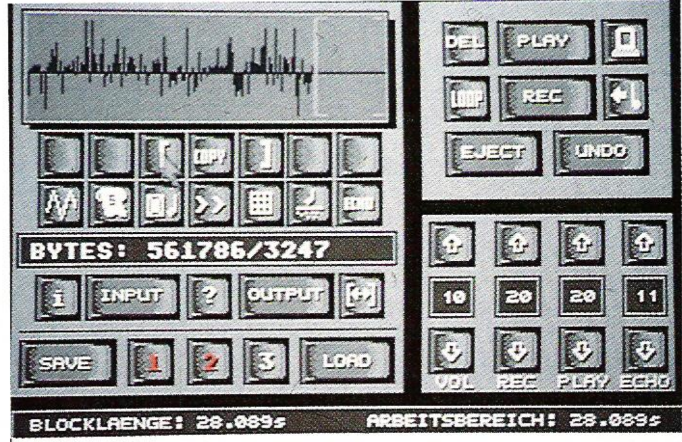
Beginnen wir doch einfach mal mit der komfortablen Benutzerführung, denn alle Funktionen von DIGI-POWER können auf einem Screen angewählt und benutzt werden. Logisch, daß Standardfunktionen zum Samplen von Musikstücken nicht fehlen: Record, Play, variable Speicherplatzausnutzung, Festlegung der Aufnahme- und Abspielfrequenz, usw. Doch halt, schon bei der Festlegung der Frequenzen erreicht DIGI-POWER nie geahnte Höhen: Bis max. 47 KHz kann aufgenommen und bis zu 65 KHz abgespielt werden! Um mit dieser Qualität samplen zu können, braucht man natürlich zwei Dinge: Ein Sample-Modul und viel, viel Speicher. Momentan gibt es für DIGI-POWER zwar noch nicht die entsprechende Hardware, doch das Programm arbeitet problemlos mit anderen Samplern zusammen und schluckt deren Sounds problemlos.

Ist der Sample im Speicher, kann weiter fleißig manipuliert werden. Der Einsatz von Filtern zieht das Rauschen raus und macht den Sample kürzer, Loops, Echo, Taktfunktionen, Mixer, variable Abspielgeschwindigkeiten, Rückwärtsspielen sowie diverse Kopier- und Schnittbefehle runden das Paket ab. Doch DIGI POWER kann noch mehr! Mittels eines Storyboards und einer eigens entwickelten Musik-Programmiersprache können die einzelnen Samples zu richtig tollen Musikstücken verknüpft werden. Oder wie wär's mit ein paar schicken Hüllkurven oder einem Rechteckgenerator? Kein Problem! DIGI-POWER kann auch dies und ermöglicht so z.B. ein sanftes Ausblenden. Optimale Qualität ist gefragt, und deshalb können die Samples per Tastendefinition aufgerufen oder mit einem Peak-Meter bei der Aufnahme perfekt ausgesteuert werden.

DIGI-POWER zeigte sich bei all diesen Funktionen sehr anwenderorientiert und einfach zu bedienen. Als Laie wird man jedoch bei den Parametereingaben manchesmal Probleme bekommen, zumal schon die Eingabe recht umständlich vonstatten geht. Soll die Hüllkurve z.B. geändert werden, sind vier Zahlenwerte einzugeben, die die Kurve definieren. Die direkte Manipulation der Kurve per Maus im Grafikfenster wäre weitaus weniger abstrakt und benutzerfreundlicher gewesen. Mit etwas Einarbeitungszeit und gründlichem Ausprobieren aller Funktionen (das betrifft besonders das Storyboard) dürfte es jedoch nicht schwerfallen, mit dem Programm effizient zu arbeiten.

Alles in allem ist DIGI-POWER jedoch ein leistungsstarkes Anwenderpaket, das die Sample-Freaks begeistern dürfte, denn schon durch die Fülle der Funktionen kann der Kreativität freien Lauf gelassen werden. Wollen wir hoffen, daß wir bald noch mehr von DIGI-POWER hören!

(red.)



Hier ein Blick auf die umfangreichen Bedienungsmöglichkeiten von DIGI-POWER.

● So wird's gemacht!

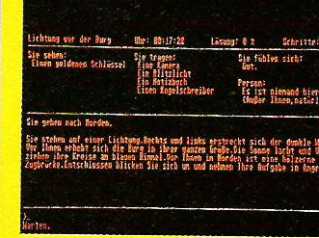
Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege



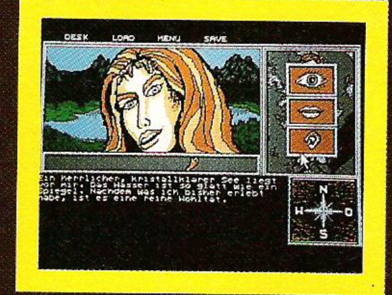
Microwelle





ILLUSIONEN
Ein ideenreiches, deutsches Ad-
ture um einen von Außerirdisc
entführten Wissenschaftler. La
hig auf ALLEN ST's (mono + farb
Vorgestellt in ASM 2/89
Bestell-Nr.: ST-0289





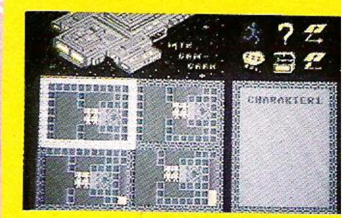
TWILIGHT WORLD
Horror-Adventure mit 50 Super-Bildern. Statt Texteingabe komfortable Icon-Steuerung. Vorgestellt in ASM 6+7/89.
Bestell-Nr.: ST-0789.





QUIZMASTER
Spannendes deutsches Qui
spiel mit über 600 Fragen un
komfortablem Fragen-Edito
Vorgestellt in ASM 3/89.
Bestell-Nr.: ST-0389





IMPERIUM – DER AUFTRAG
Werden Sie das Imperium retten
können? Ein komplexes, deut-
sches Rollenspiel mit spannen-
den Kampfsequenzen. Vorge-
stellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)






CAPTAIN STARK
Ein tolles Strategie-Actionspiel
mit 255 Levels und eigenem Edi-
tor. Vorgestellt in ASM 12/88
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)

Bestellservice

Microwelle



Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen! Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.



TOP 30 im Oktober

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	4	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
2	2	Blood Money	Amiga/ST	Psygnosis
3	–	Buffalo Bill's Rodeo Games	ST/Amiga/PC/C-64	Tynesoft
4	–	Kult	Amiga/ST	Exxos
5	9	Kick Off	ST/Amiga/C-64	Anco Software
6	8	Bio Challenge	ST/Amiga	Delphin/Palace
7	1	MicroProse Soccer	C-64/Spectrum/Amiga/ST/CPC	MicroProse
8	–	RVF Honda	ST/Amiga	Micro Style
9	–	Lizenz zum Töten	Amiga/ST/C-64	Domark
10	–	Silkworm	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Virgin/Mastertronic
11	wieder drin!	Batman	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
12	10	Fugger	C-64/Amiga/ST/PC	Bomico (ehem. ASM-Microw.)
13	19	Purple Saturn Day	ST/Amiga/Amstrad	Exxos/ERE
14	21	Falcon F-16	PC/ST/Amiga	Spectrum Holobyte
15	6	Ballistix	ST/Amiga	Psyclapse
16	–	Indiana Jones – Last Crusade	C-64/Amiga/ST	U.S. Gold/Lucasfilms
17	17	Hostages	Amiga/ST/C-64/PC	Infogrames
18	16	Super Hang On	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Electric Dreams
19	3	L.E.D. Storm	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	U.S. Gold
20	29	Archipelagos	Amiga/ST/PC	Logotron
21	7	xxx (indi)	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
22	12	R-Type	C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum	Electric Dreams
23	–	Stormlord	C-64/Amstrad/Spectrum	Hewson Consultants
24	wieder drin!	Captain Blood	ST/Amiga/PC	Pocketsoft
25	–	Test Drive II	Amiga/C-64	Accolade
26	wieder drin!	Uridium	C-64 (Disc)	Rack 'it
27	–	Personal Nightmare	Amiga/ST	Horrorsoft
28	–	Sim City	Amiga/Macintosh	Maxis
29	20	Space Harrier	Amiga/ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Elite
30	wieder drin!	Powerdrome	ST/Amiga	Electroinic Arts

Top Ten/C-64

1 Buffalo Bill	Tynesoft
2 Lizenz zum Töten	Domark
3 MicroProse Soccer	MicroProse
4 Fugger	Bomico
5 Indiana Jones Crusade	U.S. Gold
6 Hostages	Infogrames
7 L.E.D. Storm	U.S. Gold
8 Batman	Ocean
9 xxx (indi)	Ocean
10 Kick off	Anco

Top Ten/ST

1 Populous	Electronic Arts
2 Blood Money	Psygnosis
3 Buffalo Bill	Tynesoft
4 Precious Metal	Ocean
5 Kult	Exxos
6 Kick Off	Anco
7 Bio Challenge	Delphin/Palace
8 RVF Honda	Micro Style
9 Lizenz zum Töten	Domark
10 Ballistix	Psyclapse

Top Ten/Amstrad

1 Purple Saturn Day	Exxos
2 Super Hang On	Electric Dreams
3 Silkworm	Virgin
4 Batman	Ocean
5 Space Harrier	Elite
6 xxx (indi.)	Ocean
7 xxx (indi.)	Ocean
8 L.E.D. Storm	U.S. Gold
9 Stormlord	Hewson
10 Vindicators	Domark/Tengen

Top Ten/Spectrum

1 Batman	Ocean
2 MicroProse Soccer	MicroProse
3 R-Type	Electric Dreams
4 xxx (indi)	Ocean
5 Stormlord	Hewson
6 Bomb Jack	Encore
7 Super Hang On	Electric Dreams
8 Silkworm	Virgin
9 Tiger Road	Capcom
10 Dragon Ninja	Ocean

Top Ten/Amiga

1 Populous	Electronic Arts
2 Blood Money	Psygnosis
3 Kult	Exxos
4 Buffalo Bill	Tynesoft
5 Kick Off	Anco
6 Bio Challenge	Delphin/Palace
7 RVF Honda	Micro Style
8 Silkworm	Virgin
9 Lizenz zum Töten	Domark
10 Ballistix	Psyclapse

Top Ten/PC

1 Virus	Firebird
2 Buffalo Bill	Tynesoft
3 Falcon F-16	Spectrum Holobyte
4 Leisure Larry II	Sierra On-Line
5 Caveman Ughlympics	Electronic Arts
6 Captain Blood	Pocketsoft
7 Hostages	Infogrames
8 688 Sub Attack	Electronic Arts
9 Space Quest III	Sierra On-Line
10 Archipelagos	Logotron

Non plus Ultra!

XENON 2 MEGABLAST





XENON II – MEGABLAST ist da. Die Bitmap Brothers haben das anscheinend Unmögliche wahr gemacht und einen Nachfolger entwickelt, der das Original in die Ecke stellt. Das vertikale Scrolling ist jetzt um die volle Bildschirm-Paraleaxe erweitert worden, was eine 25 % größere Spielfläche bedeutet. Die Gesamtgröße hat mit sechs zu räumenden Schichten statt vieren sogar um 50 % zugenommen. Hinzu kommt der phantastische 3D-Effekt und einer der heißesten Soundtracks, die es gibt. Originalkommentar von Heinrich Lenhardt/Powerplay: „Das Programm trägt nicht umsonst den Namen MEGABLAST".

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:__________

Straße:__________

PLZ:____ Ort:__________

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89

image works



Die gesammelten Werke – ASM 10/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
*688 Attack Sub	09/89	78	Strategie
A Question of Sport	03/89	77	Strategie
Abrams Battle Tank	09/89	79	Strategie
Ace 2088	05/89	39	Action
ACS Adventure Creator System	07/89	132	Anwender
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt
African Raiders	05/89	54	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Actin
Alex Kidd 3 (Sega Mega)	05/89	57	Action
Alex Kidd in Hightech–World (Sega)	09/89	76	Action
Alf (Sega Master)	05/89	57	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
Alpine Games	03/89	60	Sport
Altered Beast (Sega Master)	05/89	60	Action
American Pro Football (Sega)	09/89	75	Sport
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie
Andromeda Mission	05/89	46	Action
April Journey (Aprilscherz)	04/89	83	
Arcade Musceels	05/89	42	Kompilat.
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt
*Archipelagos	07/89	48	Action
*Armalyte	01/89	14	Action
Asgard	05/89	85	Strategie
Atax	02/89	39	Action
Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit	09/89	91	Adventure
Aunt Arctic Adventure	05/89	14	Action
Australopiticus Mechanicus	03/89	38	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
B.A.T.	09/89	32	Blickpunkt
Baal	02/89	15	Action
Backgammon Master	09/89	86	Strategie
*Ballance of Power (The 1990 Edition)	07/89	80	Strategie
Ballistix	05/89	40	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VIII)	07/89	104	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Bards Tale III Teil VII	05/89	90	Kopfnuß
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt
Batman	02/89	38	Action
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie
Battletech	05/89	76	Adventure
Beam	07/89	33	Action
Betrayal	04/89	124	Microw.
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport
*Bio Challenge	07/89	6	Action
Bit Exorcist	07/89	8	Action
Blades of Steel (Nintendo)	09/89	71	Sport
Blasteroids	03/89	10	Action
Blasteroids	07/89	110	Action
*Blood Money	05/89	6	Action
Bomb Jack	07/89	112	Oldie
Bomber Raid (Sega Master)	04/89	69	Action
Bombfusion	05/89	46	Action
Bombuzal	01/89	43	Action
Bootiful Babe	09/89	11	Action
*Buffalo Bill's Rodeo Show	09/89	42	Action
Bumpy	07/89	12	Action
Butcher Hill	05/89	10	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C–Breeze	01/89	120	Anwender
C.O.P.–Shocker	04/89	104	Anwender
California Games (Sega Master)	05/89	61	Sport
Canada Trading	04/89	58	Strategie
Captain Fizz	03/89	29	Action
Captain Silver (Sega Master)	04/89	71	Action
Castlevania	01/89	73	Acion
Castlevania II – Simon's Quest (NES)	09/89	72	Action
Chariots of Wrath	09/89	31	Action
Chase	04/889	9	Action
Chicago 30's	07/89	12	Action
Chuckie Egg	04/89	37	Action
Chuckie Egg	07/89	10	Action
Circus Attractions	0/89	63	Sport
Circus Games	02/89	58	Sport
Collins On–Line	07/89	131	Anwender
Colossus Chess X	09/89	86	Strategie
Computer Diary '89	03/89	13	Blickpunkt
Conqueror	02/89	66	Strategie
Cosmic Pirate	03/89	42	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
*Crazy Cars II	03/89	8	Action
Custodian	03/89	14	Action
Cyborg Hunter (Sega Master)	05/89	58	Action
Dark Fusion	07/89	10	Action
Darts Challenge	07/89	60	Sport
Das deutsche Imperium	05/89	79	Strategie
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Deathlord	02/89	92	Adventure
Deep Blue (PC–Engine)	09/89	72	Action
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Deja Vu II – Lost in Las Vegas	09/89	92	Adventure
Delta 4.3R	04/89	122	Adventure
Deluxe Paint III	09/89	144	Blickpunkt
Demon's Winter	09/89	100	Adventure
Dimitri	05/89	124	Microw.
DNA Warrior	05/89	17	Action
Double Dragon	01/89	24	Action
*Dragon Ninja	03/89	36	Action
Dragon Scape	05/89	36	Action
*Dragon's Lair	03/89	18	Action
Dragonspirit (PC Engine))	03/89	66	Action
Dream Zone	03/89	74	Adventure
*Dungeon Explorer (PC–Engine)	09/89	70	Action
Dynamic Duo	04/89	16	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten–Markt	01/89	64	Strategie
Espionage	02/89	62	Strategie
Evil Garden	05/89	38	Action
Evolution Cryser	04/89	12	Action
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Explora II	03/89	72	Blickpunkt
*Explora II	04/89	80	Adventure
F–14 Tomcat	04/89	56	Strategie
F–16 Combat Pilot	04/89	57	Strategie
F–19 Stealth Fighter	03/89	78	Strategie
F.O.F.T	05/89	84	Strategie
F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt
Face off	05/89	25	Sport
Fantastic Four	07/89	18	Kompilat.
Fast Break	04/89	49	Sport
Fighting Street	04/89	48	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
Firezone	03/89	77	Strategie
*Fish	01/89	84	Adventure
Fish	04/89	87	Kopfnu
Football Manager II Expansion Kit	03/89	54	Sport
Forgotten Worlds	09/89	10	Action
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Fright Night	07/89	49	Action
Fun School 2	07/89	82	Strategie
G.Nius	09/89	43	Action
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galacty Force	09/89	138	Microw.
Galaga (Nintendo)	03/89	66	Action
Galaxy '89	04/89	47	Action
Galdregons Domain	04/89	82	Adventure
Galileo II	02/89	26	Education
*Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Garfield – Winter's Tail	09/89	44	Action
Ghost 'n'Goblins (Nintendo)	05/89	62	Action
Ghost Hunters	02/89	12	Actioon
GI Hero	02/89	34	Action
Giants	09/89	38	Action
Global Commander	03/89	85	Strategie
Goldrush	04/89	84	Adventure
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
*Grand Monster Slam	05/89	52	Sport
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gravity Force	05/89	47	Action
Great Courts	09/89	59	Blickpunkt
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
H.A.T.E.	09/89	40	Action
Hard 'n' Heavy	05/89	14	Action
Hell Bent	02/89	16	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
High Steel	09/89	44	Action
Highway Hawks	03/89	10	Action
Holiday Maker	03/89	74	Adventure
Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie
Honey in the Sky (PC–Engine)	09/89	71	Action
Hot Ball	02/89	54	Sport
Human Killing Machine	05/89	43	Action
*Hybris	03/89	40	Action
Hyperdome	03/89	28	Action
I Ludicrus	04/89	14	Action
Illusionen	02/89	72	Microw.
Incredible Shrinking Sphere, The	04/89	18	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Into Afrika	05/89	79	Strategie
Iron Lord	04/89	86	Blickpunkt
Jack Nicklaus	09/89	61	Sport
Jaws	09/89	36	Action
Jeanne d'Arc	03/89	86	Strategie
Jetfighter	09/89	80	Strategie
Jordan vs Bird One–on–One	03/89	56	Sport
Jug	05/89	42	Action
Jump Machine	04/89	42	Action
K. Dalglish Soccer	04/89	49	Sport
*Kato + Ken (PC–Engine)	04/89	70	Action
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
Kick off	04/89	74	Blickpunkt
*Kick Off	07/89	64	Sport
*King's Quest IV	02/89	80	Adventure
*King's Valley II	03/89	41	Action
Kingdoms of England	09/89	82	Strategie
*Kings of the Beach	05/89	50	Sport
Kings Quest IV	05/89	86	Kopfnu
Krypton Egg	09/89	37	Action
*Kult	09/89	88	Adventure
L.E.D. Storm	03/89	12	Action
*Lancelot	01/89	87	Adventure
Last Duel	07/89	53	Action
League Challenge	07/89	63	Sport
*Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
Legend of Fairghail	05/89	75	Blickpunkt
*Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure
*Leonardo	04/89	10	Action
Life Force (NES Nintendo)	05/89	62	Action
Litti's Hot Shot	07/89	61	Sport
*Lizenz zum Töten	09/89	28	Action
Lord of the Sword (Sega Master)	04/89	72	Action
Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt
*Lords of the Rising Sun	07/89	84	Strategie
Magic Marble	07/89	46	Action
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Manhunter New York	05/89	77	Adventure
Maria's X–Mas Box	03/89	76	Strategie
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Master Ninja – Shadow Warrior of Death	09/89	112	Action
Mata Hari	02/89	14	Action
Mayday Squad	07/89	50	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mike Read's Computer Pop Quiz	07/89	13	Blickpunkt
Millennium 2.2	09/89	84	Strategie
Mindforce	05/89	82	Strategie
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	Action
Murders in Venice	07/89	94	Adventure
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Navy Moves	09/89	29	Action
Navy Seal	09/89	17	Action
*Nectaris (PC–Engine)	09/89	68	Strategie
Nemesis 3 – The Eve of Destruction	05/89	41	Action
Night Hunter	02/89	68	Action
Nightdawn	07/89	9	Action
Ninja Massacre	09/89	36	Action
Nitro Boost	09/89	27	Action
No Excuses	01/89	37	Action
Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt
Oil Imperium	07/89	86	Strategie
*Operation Neptune	04/89	76	Action
*Orbiter	05/89	80	Strategie
*Othello Killer	07/89	83	Strategie
Outrun 3D (Sega Master)	05/89	58	Action
Oxxonian	05/89	9	Blickpunkt
Para Assault Course	05/89	41	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Paste–Man Pat	03/89	37	Action
PC Challenge	07/89	15	Action
*Personal Nightmare	09/89	92	Adventure
Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport
Phantom Fighter	03/89	15	Action
Police Quest II	03/89	71	Adventure
*Populous	04/89	54	Strategie
Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action
Power League Baseball (PC–Engine)	07/89	66	Sport
Power Pyramids	01/89	43	Action
Power Struggle – Classic Conflicts	03/89	83	Strategie
*Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
*Precious Metal	09/89	14	Action
*Premier Collection	07/89	14	Kompilat.
President is missing	02/89	86	Adventure
Prison	05/89	40	Action
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
Professional Ass	05/89	123	Anwender
Project Firestart	09/89	13	Action
Prophecy	07/89	107	Adventure
*Prospector	01/89	60	Strategie
PT–109	03/89	76	Strategie
*Puffy's Saga	01/89	16	Action
*Purple Saturn Day	01/89	8	Action
Quasar	01/89	24	Action
Quizmaster ST	03/89	48	Microw.
R–Type (Sega)	02/89	48	Action
Rack'em	03/89	90	Strategie
Raffles	05/89	48	Action
Raider	04/89	13	Action
Rallye Cross Simulator	09/89	37	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Rampage (Sega Master)	04/89	71	Action
Red Heat	09/89	39	Action
Renegade III – The final Chapter	05/89	16	Action
Replictor Backup	05/89	24	Anwender
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Rick Dangerous	09/89	29	Action
Ringside	02/89	60	Sport
RL–Chart	03/89	124	Anwender
Robin of Sherwood	03/89	104	Oldie
Robo Warrior (NES)	09/89	77	Action
Rock Challenge	03/89	79	Strategie
Rock Star – ate my Hamster	05/89	78	Strategie
*Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
Roll–Out	09/89	18	Action
Romuzak 6.3	09/89	131	Anwender
*Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
Run the Gauntlet	05/89	55	Sport
RVF 750	07/89	34	Blickpunkt
*RVF Honda	09/89	64	Sport
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
*Savage	01/89	18	Action
Scary Mutant Space Aliens from Mars	05/89	74	Adventure
Scorpio	01/89	28	Action
Scorpion	05/89	18	Action
Sentinel Worlds I	07/89	92	Adventure
Shanghai Warriors	05/89	47	Action
Sherlock	04/89	100	Kopfnuß
Shogun	07/89	90	Adventure
Shoot–Out	02/89	46	Action
Shutdown	03/89	61	Sport
*Silkworm	09/89	8	Action
Silpheed	07/89	14	Action
Simulgolf	05/89	51	Sport
Sixiang	04/89	12	Action
Skateball	04/89	86	Blickpunkt
Skateball	05/89	12	Action
Skweek	07/89	16	Action
Slayer	01/89	28	Action
Sleeping Gods Lie	07/89	54	Blickpunkt
Sleeping Gods Lie	09/89	90	Adventure
Slider	02/89	63	Strategie
*Sonson II (PC–Engine)	09/89	74	Action
*Space Harrier (Sega Mega)	07/89	68	Action
*Space Quest III	07/89	88	Adventure
Space Spuds	03/89	37	Action
Spherical	05/89	48	Action
Spitting Image	02/89	33	Action
ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Steve Davis World Snooker	07/89	61	Sport
*Stormlord	09/89	12	Action
Stormtrooper	09/89	15	Action
STOS Maestro	07/89	130	Anwender
Street Warrior	04/89	35	Action
Sumera	05/89	83	Strategie
Super Grid Runner	09/89	37	Action
Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Super Scramble Simulator	09/89	62	Sport
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
T.K.O.	03/89	56	Sport
Taifun of Steel	05/89	82	Strategie
Take Charge	05/89	122	Anwender
Tank Buster	04/89	14	Action
Tank Command	01/89	26	Action
Targhan	07/89	8	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
Teenage Queen	04/89	58	Strategie
Terra Fighter	07/89	50	Action
*Test Drive II	09/89	60	Sport
The American Civil War – Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
The Baseball (Sega Master)	07/89	66	Sport
The Champ	09/89	27	Action
The Deep	05/89	36	Action
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Kristal	03/89	68	Adventure
*The Last Ninja II	03/89	35	Action
The Last Trooper	05/89	39	Action
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
The Muncher	07/89	52	Action
The Munsters	03/89	16	Action
The National	05/89	79	Strategie
The Paranoia Complex	09/89	34	Action
*The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Real Ghostbusters	07/89	32	Action
The Running Man	09/89	38	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action

ASM-Service

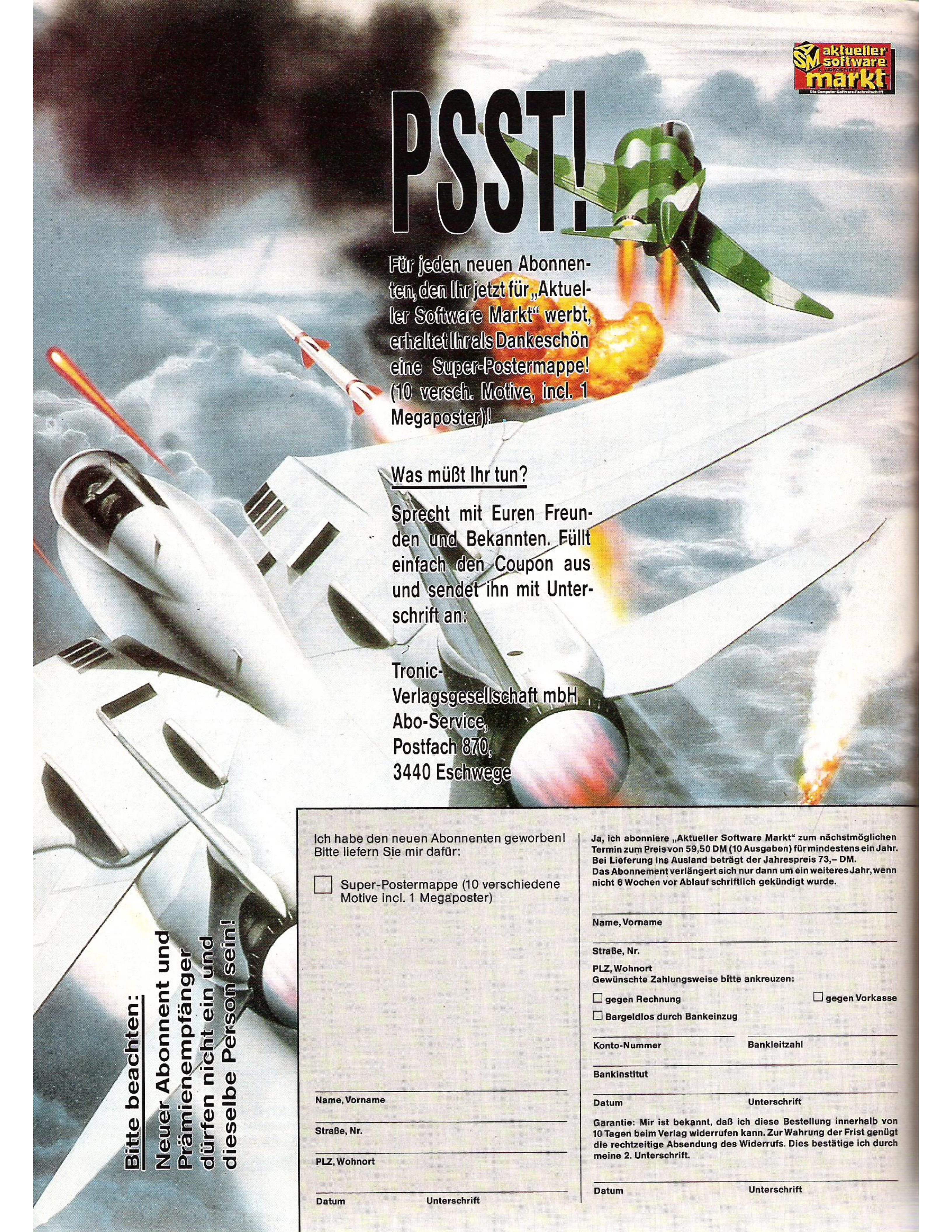
Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*Thunderblade	02/89	42	Action
Thunderwing	04/89	18	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Tim & Struppi auf dem Mond	09/89	142	Blickpunkt
Time Runner	09/89	18	Action
Time Scanner	09/89	40	Action
Time Soldier (Sega)	09/89	74	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Titan	03/89	40	Action
Tokado	05/89	83	Strategie
Tom & Jerry	04/89	45	Blickpunkt
Tom und Jerry	05/89	13	Action
Tomcat	04/89	35	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
*Track Suit Manager	05/89	54	Sport
Trailblazer	05/89	104	Oldie
Trained Assassin	09/89	16	Action
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure
*TV Sports Football	03/89	52	Sport
Twilight World	07/89	108	Microw.
Twilight's Ransom	09/89	100	Adventure
two to One	04/89	74	Blickpunkt
*Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
*Usas	04/89	8	Action
Veteran	01/89	13	
Veteran	01/89	13	Action
Vette!	07/89	24	Blickpunkt
Victory	04/89	59	Strategie
Victory Road	03/89	9	Action
Video-Archiv	02/89	132	Anwender
Vigilante (PC-Engine)	05/89	56	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Vigilante (Sega Master)	05/89	60	Action
Vindex	04/89	46	Action
Vindicators	07/89	45	Action
Virus Killer	07/89	31	Blickpunkt
Voyager	07/89	52	Action
Vulcan	01/89	63	Strategie
Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
Wanderer 3 D	04/89	9	Action
*Wanted	02/89	18	Action
War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Warp	04/89	77	Action
Warriors of the Wasteland	07/89	18	Action
Waterloo	09/89	85	Strategie
Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
*WEC Le Mans	03/89	54	Sport
WI-TEX	02/89	130	Anwender
Willow	03/89	28	Action
Winning Shot (PC-Engine)	07/89	69	Sport
Wizards Castle	05/89	38	Action
Wizmo	04/89	44	Action
Wonderboy III (Sega)	09/89	75	Action
*World Court Tennis	03/89	6	Sport
X-Copy	01/89	124	Anwender
Xevious (NES)	04/89	72	Action
Xorron 2001	02/89	32	Action
Xybots	09/89	45	Action
Y's (Sega)	03/89	64	Action
Zamzara	04/89	44	Action
Zany Golf	04/89	50	Sport
Zeppelin Master Blaster	07/89	51	Action
*Zork Zero	07/89	93	Adventure
Zug um Zug	02/89	26	Education

Gewinner aus ASM 7/89:

Beim großen **RELINE**-Wettbewerb konnte folgender glücklicher Gewinner ein ganzes Paket Ölaktien einsacken:
Mathias Kleber, 5442 Mendig.
Den zweiten bis zehnten Preis, je einmal **OIL IMPERIUM** (System nach Wahl) gingen an:
Michael Brauckhoff, 4630 Bochum-Laer, Detlef Luers, 2903 Ohrwege/Bad Zwahn, Hartmut Badke, 8000 München 21, Manfred Gröschel, 4700 Hamm 1, Timo Birkmeier, 7902 Blaubeuren 2, Christian Hansen, 1000 Berlin 26, Martin Hook, 4100 Duisburg 25, Silvio Sampietio, 6500 Mainz, Ulrich Steppberger, 8905 Mering.
Einen tollen Farbfernseher, der im Rahmen des **ANCO-KICK-OFF**-Wettbewerbs verlost wurde, holte sich:
Hendrik Krause, 6450 Hanau.
COMPYSHOP ließ Zweie wachsen! Die beiden **PC-ENGINEs** gewannen:
Mathias Wilhelm, 3300 Braunschweig und Herbert Wagner, 6000 Frankfurt 70.
Auch **GAMESWORLD** hatte einiges in Sachen Konsolen zu bieten. Drei nagelneue **SEGA MEGA DRIVEs** fanden bei folgenden Usern ein neues Zuhause:
Manfred Grosjean, 28333 Harpstedt, T. Vollmer, 3400 Göttingen, Daniel Krausmann, 4050 Mönchengladbach.
Nach dem großen Kampf folgt nun die „Abrechnung": Der glorreiche Sieg des ASM-Teams gegen **GOLDEN GOBLINS** hatte Gott sei Dank keine Folgen bei der Vergabe der Gewinne. Folgende Preise beim **GRAND MONSTER SLAM**-Wettbewerb wurden vergeben:
Am Hubschrauber-Rundflug nehmen teil (bitte meldet Euch **alle** bei GoGo!!!):
Uwe Schweichler, 5608 Radevormwald, Niels Alzen, 5024 Brauweiler und Christoph Ochsenreither, 7114 Pfedelbach.
Einen Original **BELOM** aus Plüsch gewann:
Thomas Klempner, 4400 Münster.
Die Original-Skizze der GRAND-MONSTER-SLAM-Grafiker erhält:
Ralf Reimer, 2000 Hamburg 60.
CIRCUS ATTRACTIONS für Rechner-Typen nach Wahl gingen an:
Ralph Zurker, 6724 Dudenhofen, Christoph Stegmeier, 8901 Meitingen, Jürgen Bogendörfer, 8766 Großheubach, Ingo Strehl, 4440 Rheine 1 und Andr Hoffmann, 4040 Neuss 21.

ACH, ÜBRIGENS: Der erste Gewinner unseres **„ASM-Schnippelchen-Wettbewerbs"** ist ermittelt. Der **CD-Player** geht an: Friedhelm Brust aus 7061 Kaisersbach.
Er hatte, wie viele andere, das Ding auf der TRONIC-ABO-Seite entdeckt. Na, dann sucht mal schön weiter in dieser Ausgabe. Den/die Gewinner(in) drucken wir in der nächsten ASM ab.



aktueller software markt
PSST!
Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt“ werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!
Was müßt Ihr tun?
Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege
Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!
Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:
Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Datum
Unterschrift
Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt“ zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
gegen Rechnung
gegen Vorkasse
Bargeldlos durch Bankeinzug
Konto-Nummer
Bankleitzahl
Bankinstitut
Datum
Unterschrift
Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.
Datum
Unterschrift

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Matthias Siegk (mats), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Gerda Daumann, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 17 - 20 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

DES KLEINEN HANDWERKERS FLÜGELMUTTERNSATZ

Programm: Game Graphics Designer, **System:** C-64, **Preis:** 19,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** selbigen

Der **GAME GRAPHICS DESIGNER**, kurz 'GGD' von **DIGITAL MARKETING** ist kein Malprogramm im eigentlichen Sinne, wie man vom Titel her anfangs vielleicht meinen könnte. Vielmehr handelt es sich bei diesem Produkt, welches von *Hawkeye*-Programmierer Mario van Zeist entwickelt wurde, um ein Konvertierungs- und Animationstool, welches C-64-Grafikern lästige Arbeiten abnehmen soll.
Das Tool besteht aus zwei separaten Programmen, zum einen dem Animations- und Konvertierungsprogramm, zum anderen dem soganannten 'Hires-Color-Expander'. Ersteres ist erheblich umfangreicher, deshalb befassen wir uns zuerst mit ihm:
Wie der Name schon sagt, geht es in diesem Programmteil hauptsächlich um das Konvertieren und Animieren von Grafiken. Grafiken fallen hierbei in vier Kategorien: Hiresbilder, Zeichensatz, Bildschirminhalte und Sprites. Zusätzlich gibt es die Option, auch erstellte Animationssequenzen zu speichern und bei Bedarf wieder zu laden. Das Programm kann folgende Formate anderer Grafikprogramme verarbeiten:
Koala, Blazing Paddles, Paint-Magic, Adv. Art Studio und Amica-Paint. Diese kann man schon durch Laden und Speichern beliebig ändern. Die implementierten Konvertierungsroutinen erlauben es, ein Hiresbild in einen Multicolor-Zeichensatz zu verwandeln, und dasselbe mittels des Bildschirminhaltes auch in die andere Richtung zu tun. Sprites können aus Hiresbildern heraus*gegrabt* werden, und aus Bildern mit beliebig vielen Farben werden vierfarbige Bilder gemacht. Wer selbst mit seinem Rechner in Richtung Grafik und Programmierung arbeitet, der weiß, was es bedeutet, ein solch kompaktes Hilfsmittel zu haben. Mit dem Animationstool kann man, hat man die Bedienung einmal gegessen, seine Arbeit leicht prüfen und sie gegebenenfalls mit dem ebenfalls eingebauten Grafikeditor korrigieren. Es können Sprite- und auch Hiresanimationen mühelos erstellt und (Spriteanimationen) gespeichert werden. Mit diesem Tool kann man arbeiten, kommen wir also zum zweiten Teil, dem Hires-Color-Expander.

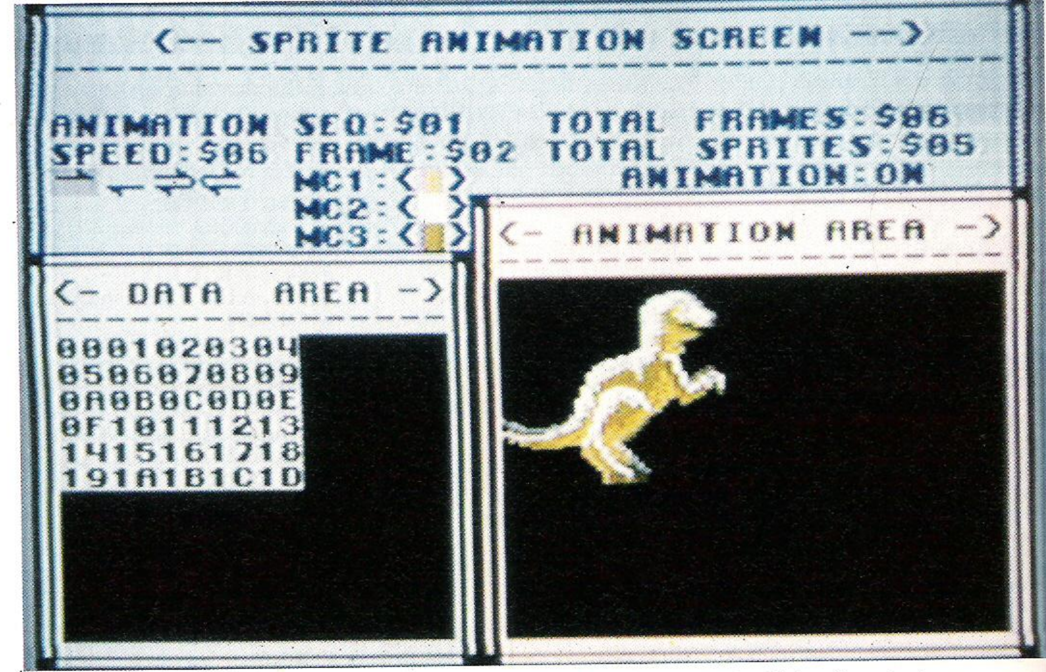
Dieses Pogramm stellt eine Weltneuheit dar! Es eröffnet die Möglichkeit, Grafiken mit einer softwaremäßig aufgepeppten Farbausnutzung zu überarbeiten. Hierbei ist es sogar möglich, in einem 8x8-Farbram-Quadrat alle 16 Farben des Rechners unterzubringen, und das bei einem geringen Colour-Clash-Restrisiko. Genial!

Die neueste mir vorliegende Version verfügt über einen Fastloader und einige Demobilder in verschiedenen Formaten auf der Rückseite der Diskette. Für alle Interessierten ein kaufenswertes Tool

Ulrich Mühl

Positiv: Preisgünstig, kompakt, sehr gute Leistungen

Negativ: -

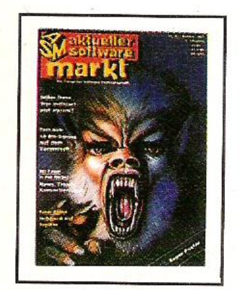


Als sehr übersichtlich erwiesen sich alle Arbeitsflächen. Hier das Sprite-Animationstool.

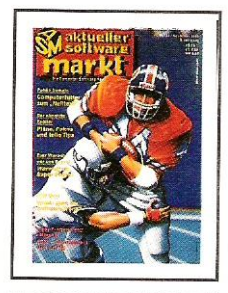
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

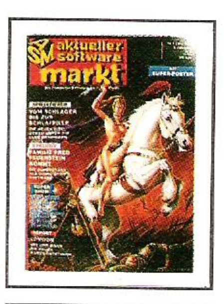
ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!



10/87



11/87



5/88



9/88



10/88



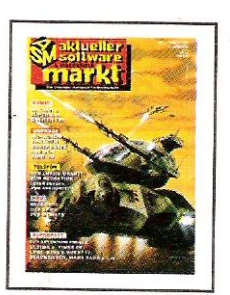
11/88



12/88



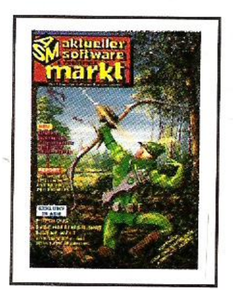
1/89



2/89



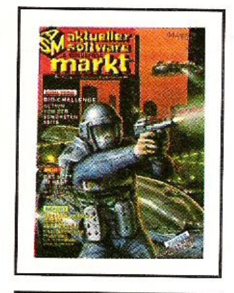
3/89



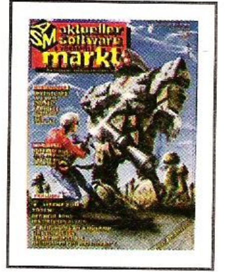
4/89



5/89



7/89



9/89



10/89

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

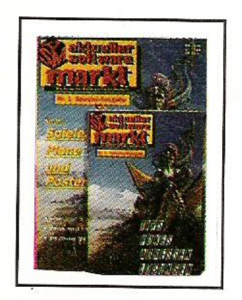
Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach, 3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15.10.1989 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag. Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege

SONDERHEFTE – ASM



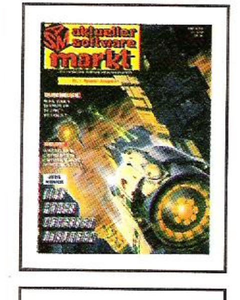
Nr. 1 DM 9,80



Nr. 2 DM 7,50



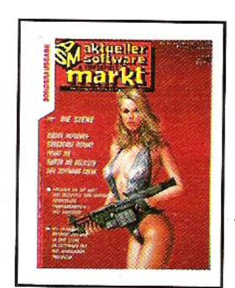
Nr. 3 DM 7,50



Nr. 4 DM 4,50



Nr. 5 DM 7,50



Nr. 6 DM 7,50

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17

(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.

(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.

(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

(14) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.

(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.

(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.

(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.

(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

(25) Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.

(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.

(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.

(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

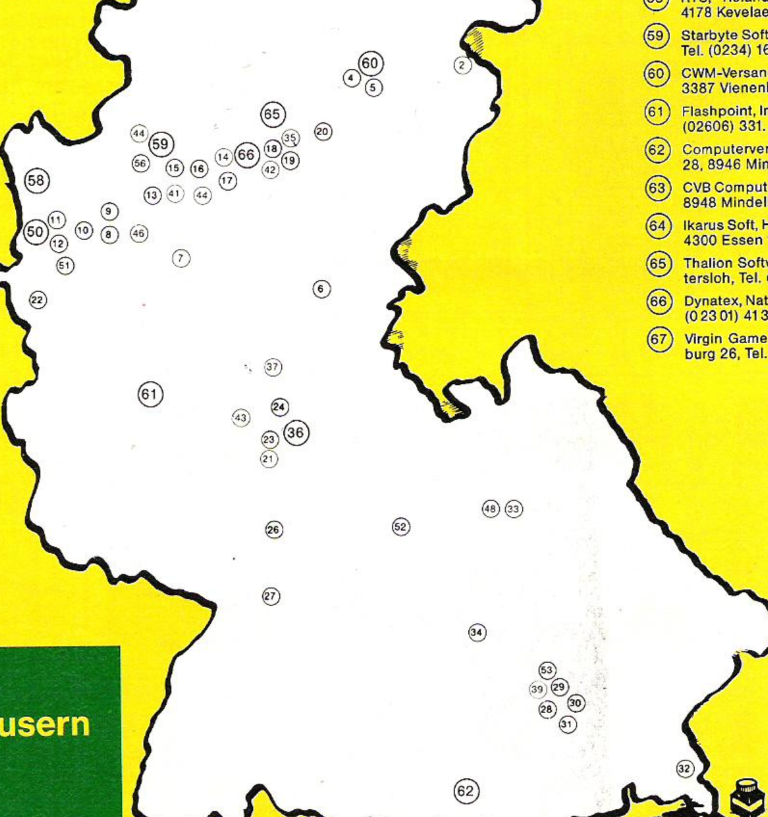
(34) Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.

(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	123	INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN	65
ARIOLASOFT	35,59,99,143,155,164	JOYSOFT	87
ASTRO VERSAND	125	KAROSOFT	119
ATARI GmbH	75	KORONASOFT	53
BACHLER VERSAND	124	M + H SOFT	139
BOMICO	2,10/11,27,48/49	MEGA VISION	123
CP-VERLAG	63	MICROPROSE	31,92/93,137,149
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	29	MÜKRA DATEN-TECHNIK GMBH	121
CSJ COMPUTERSOFT GmbH	125	NÜRNBERGER PD STUDIO	121,123
COMPUTER-MARKT	127	PEKSOFT	89
COMPUTER-STUDIO SCHLICHTING	127	POWERSOFT	63
DELTA-SOFT	126	RUSHWARE	41,45,67,147,163
DER COMPUTERLADEN	126	SCHUSTER ELEKTRONIK	23
DIGITAL MARKETING	105	SOFTWARE 2000	55
DYNAMIC SYSTEMS	65	TRONIC-VERLAG	58,158/159,161
EUROSYSTEMS	15,82/83,141	T.S. DATENSYSTEME	17
FLASHPOINT	133	THOMAS MÜLLER	124
GEWERBLICHE KLEINANZ.	129/130	WIAL VERSAND SERVICE	157
GOLDEN JOYSTICK	123	ZELLNER	97



(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.

(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville

(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088

(45) Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).

(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

(47) CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71

(49) Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).

(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33

(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22

(53) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.

(54) Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.

(55) Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.

(56) Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.

(57) International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.

(58) RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184

(59) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.

(60) CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.

(61) Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.

(62) Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.

(63) CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 46 53.

(64) Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.

(65) Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.

(66) Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (0 23 01) 41 34.

(67) Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 25 15 36 - 0.



POPULOUS™
by BULLFROG
IN KÜRZE AUCH AUF DEM PC!
ATARI ST
AMIGA
THE PROMISED LANDS
Jetzt neu: eine Datendiskette auf ST und Amiga die Populous-Enthusiasten neue Möglichkeiten bietet: in 5 originelle Welten müssen komplexe Strategien aufgebaut werden. Routinierte Populous-Spieler werden hiermit aufs neue gefordert.
GAME OF THE MONTH C+VG
TOP SCORE
FORMAT GOLD
963
95% THE One
ELECTRONIC ARTS™
ELECTRONIC ARTS®
Vertrieb von Rush Ware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst. Tel: 02101/6070. Fax: 02101/607111.



IMAGE
works



Ariola Soft
Das Programm